

***DISEÑO TIPOGRÁFICO COMO HERRAMIENTA PARA EL APRENDIZAJE DE UNA SEGUNDA LENGUA**

Familia Escolar: Una familia tipográfica diseñada para el aprendizaje de una segunda lengua en niños de básica primaria del corregimiento de Isaza, Caldas, Colombia.

Las letras pueden cambiar el mundo

The letters can change the world

Briefe können die Welt verändern

Les lettres peuvent changer le monde

DISEÑO TIPOGRÁFICO COMO HERRAMIENTA PARA EL APRENDIZAJE DE UNA SEGUNDA LENGUA

Familia Escolar: Una familia tipográfica diseñada para el aprendizaje de una segunda lengua en niños de básica primaria del corregimiento de Isaza, Caldas, Colombia.

Orlando Mora Peña

2016





Universidad Piloto de Colombia.

Proyecto para optar por el grado de profesional en diseño gráfico.

Orlando Mora Peña

Bogotá, Colombia

2016

Tabla de Contenido

Introducción general
Agradecimientos

Capítulo 1

8 *Lenguaje y la alfabetización*
9 1.1 Lenguaje y la alfabetización
11 1.2 Introducción a una segunda lengua en niños de
básica primaria
14 1.3 Aprendizaje lúdico y didáctico
15 1.4 Recursos y métodos digitales para el
aprendizaje de una segunda lengua

Capítulo 2

17 *Educación Rural*
18 2.1 Corregimiento de Isaza

Capítulo 3

20 *Diseño tipográfico con sentido social*
21 3.1 La tipografía y la imprenta
22 3.2 Concepción, proyección y desempeño del
diseño tipográfico, ¿existe la necesidad de crear
más fuentes tipográficas?
24 3.3 Tipografía Análoga
24 3.4 Tipografía Digital
26 3.5 Tecnología Open Type
29 3.6 La importancia de la tipografía en la enseñanza
y el aprendizaje de una segunda lengua

Capítulo 4

30 *Método y procedimiento*
31 4.1 Objetivos de investigación
31 4.2 Descripción de la muestra social
31 4.2.1 Descripción del grupo experimental 1
32 4.3 Descripción de los instrumentos metodológicos
33 4.3.1 Diseño Participativo
33 4.3.1.1 Taller de Dibujo

Capítulo 5

34 *Análisis de Datos*
35 5.1 Análisis de las posibilidades de desarrollo y
proyección gráfica
36 5.2 Componentes conceptuales y formales

Capítulo 6

38 *Concepciones gráficas*
39 6.1 Escolar - Una Familia Tipográfica para el
aprendizaje de una segunda lengua
39 6.1.1. Interpretación gráfica – proceso y
método de concepción gráfica
39 6.1.2. Bocetación
42 6.1.3. Digitalización
47 6.1.4. Anatomía
49 6.1.5. Escolar en Pantalla y Escolar en Papel
50 6.1.6. Familia Escolar
52 6.1.6. Material físico

Capítulo 7

56 *Conclusiones*
57 7.1 Conclusiones

Bibliografía

61 Anexos

Introducción General.

El diseño tipográfico, en gran medida, ha sido considerado una herramienta valiosa tan solo para sus hacedores y seguidores, y a despreocupado y mantenido desapercibido a la mayor parte de los diferentes grupos sociales en el mundo con gran diversidad de ocupaciones e intereses, que de ninguna manera son más o menos que el denso y riguroso trecho de la tipografía . Sin embargo, a mediados del siglo XX se presento la iniciativa por parte de los diseñadores por hacer llegar a la tipografía a diferentes comunidades, solucionando problemas del diario vivir respecto a la lectura, la escritura y todas las repercusiones de estas comunes pero complejas actividades. Ahora el siglo XXI en sus escasos 16 años a tenido la fortuna de contar con diseñadores que han logrado continuar con este propósito de llevar la tipografía a múltiples campos sociales, mejorando la calidad de lectura y escritura, en suma, mejorando la calidad de vida de millones de personas en el mundo. Así, la tipografía se convierte en un vehículo para llegar a grandes soluciones en diferentes campos de la sociedad, siempre en cuando el diseñador no rompa su rotundo y bien concebido deber con esta misma.

Mediante este trabajo se pretende lograr acercar y tomar a la tipografía como herramienta de acción en un grupo humano escaso en recursos educativos para el aprendizaje de una segunda lengua como lo es; Inglés, Francés y Alemán. De este modo asumir

cada exigencia que presenta las condiciones socioculturales del corregimiento de Isaza en el departamento de Caldas en Colombia y desarrollar una herramienta idónea bajo el ente tipográfico.

Agradecimientos.

Quisiera agradecer a Vanesa, Edivev, Jhon, Karol, Luisa, Mariana, Paula, Yeimi, Konald, Edwin, Catherine, Gloria, Jhonatan, Brayan, Carol, Sebastian, Santiago, Michael, Mishel, Elizabeth, Marlon, María, Claudia, Karen, Juan, Mayerli, Valentina, Sergio, Jhon, Yurani, Valentina, Juan, Andres, Yajaira, Tomas, Jose, Cristian, Yaqueline, Pablo, Sofia, Yesid, Carlos, y a Brayan por asumir el papel de catalizadores de una manera excepcional en un proceso de investigación de este índole, por ser hacedores de una herramienta para su futuro y por permitir en sus vidas una disciplina, como lo es la tipografía, que parece tan ajena pero que en este trabajo es tan propia y esencial en el rubro académico y la construcción de sus perfiles personales y profesionales.

A mis cercanos, como lo es mi madre y mi padre, y el restante de mi familia; mis compañeros y amigos, ya que sin ellos el esfuerzo y la dedicación nacidas del apoyo y aliento no hubieran hecho parte de mí.

Finalmente quiero agradecer al programa de Diseño Gráfico de la Universidad Piloto de Colombia por darme el apoyo y guiarme al realizar mis estudios profesionales.

Sincero agradecimiento.

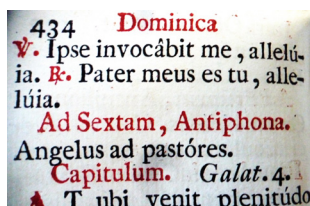
Capítulo 1

Lenguaje y alfabetización.

Lenguaje y la alfabetización.



Los sistemas de lenguaje modernos que se encuentran establecidos al rededor del mundo cuentan con una gran cantidad de soportes alfabéticos. Encontramos que algunos lenguajes comparten el mismo soporte alfabético, sin embargo, otros cuentan con uno propio, lo cual genera un panorama de alta diversificación lingüística, tanto en el contenido lingüístico como en el soporte alfabético. Uno de los soportes alfabéticos más usados en el mundo es el Latín, claro está, es necesario diferenciar el Latín como lengua y como soporte lingüístico. El soporte lingüístico del Latín a logrado cubrir aproximadamente un 65% de las lenguas habladas en el mundo; desde un inicio las lenguas europeas y después de los procesos de colonización dados en el mundo, llego a cubrir idiomas en lugares a los cuales se heredo el idioma.

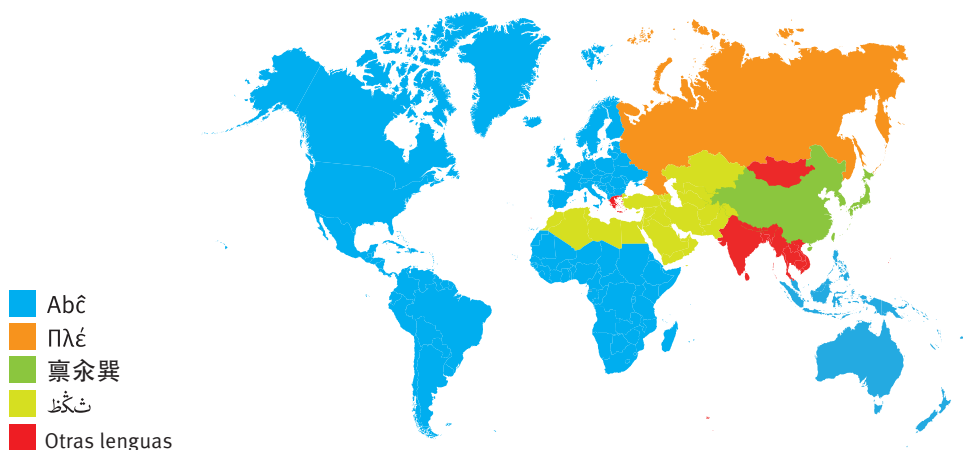


Registro Fotográfico. Pagina de libro impreso en Latín. Biblioteca de la Imprenta Patriótica, Chía (Cundinamarca), Colombia.

La razón de la masiva propagación con la cual el alfabeto Latín se impuso en gran parte del mundo es que fue la lengua oficial del Imperio Romano, el cual tuvo uno de los procesos de expansión más

grandes que se hallan dado en el mundo. Para el año 100 d.c. El Imperio Romano había alcanzado una expansión que cubría parte de Gran Bretaña al noreste, hasta Egipto en el sur este. Esto permitió que el Latín tanto como idioma y como soporte lingüístico lograra distribuirse por los países que en un futuro serían los protagonistas de los procesos colonizadores en el mundo.

Por otro lado, los demás idiomas desarrollaron otros soportes alfabéticos, los cuales tienen origen a partir de las condiciones contextuales y necesidades que se dieron en cada parte en la cual tuvieron origen estas lenguas. En el siguiente esquema se puede observar una selección de los principales soportes alfabéticos que se encuentran establecidos en el mundo, entre los cuales se pueden apreciar; Latín, Cirílico, Lenguas Asiáticas (Chino-Mandarín, Coreano y Japonés) Árabe y otras lenguas, como las que se utilizan en India, Mongolia, Grecia y diferentes partes de América. (Véase Frutiger, A. 1981)



La condición alfabética en la cual se encuentra América es el Latín, y por esta razón pretende ser el soporte alfabético que compete al desarrollo de mi investigación y estudios en torno a la práctica y ejercicio de una segunda Lengua. Teniendo en cuenta que podría ser cualquier clase de lengua del mundo, el proyecto tan solo

pretende cubrir las lenguas soportadas por el Latín, en este caso: Inglés, Francés y Alemán. Simplemente por el hecho de lograr un prototipo idóneo que se encuentre a mis alcances en términos de conocimiento y experiencia lingüísticos. Así mismo, la lengua adoptada por mi país de origen, Colombia; el Español, pretende ser el factor que aborde problemas de contexto y público para considerar una primera mirada a posibles soluciones de problemas implícitos en la práctica y el ejercicio de una segunda lengua.



Introducción a una segunda lengua en niños de básica primaria.

La idea de la introducción de una segunda lengua en niños de básica primaria ha sido sujeto de múltiples estudios, varios métodos ya han desarrollado criterios para ellos, tales como: (véase, Rubio, D):

Suggestopedia

TPR

Método Natural o el Método Directo.

Sumado a esto, los estudios de los factores cognitivos, afectivos y de personalidad en función de la edad han logrado determinar

puntos contundentes respecto a la información que es capaz de razonar, memorizar, co-relacionar, apropiar y aprender de un niño. El psicólogo infantil Jean Piaget determinó cuatro etapas en las cuales los niños posean capacidades cognitivas.

Según Piaget la capacidad de aprender nueva información se encuentra determinada por la percepción que se posee desde un entorno habitado, esto quiere decir, que cuando se recibe información que es imposible de asociar con elementos del entorno, fácilmente puede pasar desapercibida. De esta forma la información que logre asimilar será producto de una correcta asociación cognitiva. Las etapas que describe Piaget se denominan de la siguiente forma:

Sensorio-motor ((nacimiento – 2 años)

Pre-operatorio (2 –7 años)

Operaciones concretas (7 – 11 años)

Operaciones formales (11 a – 16 años)

La visión de un niño se encuentra limitada por su natural carencia de experiencia y desconocimiento del mundo, un niño no puede entender aquello que no se encuentra al alcance de su conocimiento. El proceso de desarrollo cognitivo se sustenta en cadena, en la cual una etapa depende de la anterior y así sucesivamente, el éxito logrado en cada etapa determinará los aciertos y falencias en la construcción del pensamiento y el conocimiento.

La primera etapa es la “ ***Sensorio-motor*** ” que comprende desde el nacimiento hasta los dos años. El niño es consciente que se encuentra separado de su madre y que tiene un nuevo mundo alrededor, los primeros índices de la construcción del conocimiento se determinan por los sentidos humanos naturales como lo es; el tacto, el olfato, el gusto, la vista y el oído.

También el niño comienza a desarrollar sus capacidades naturales y entiende que la exploración es un hecho que logra por su propia cuenta, así, de esta manera se comienza a consolidar la memoria y la asociación, características privilegiadas del desarrollo

cognitivo y del conocimiento.

La segunda etapa es llamada etapa **“Pre-operativa”**, que comprende desde los 2 años hasta los 7 años, uno de los componentes más importantes de esta etapa es la asimilación de un idioma o medio de comunicación, el cual se concibe con figuras y símbolos. La fantasía se convierte en un catalizador de conocimiento, gran parte de información desconocida para el niño será su meta a seguir a partir de situaciones reales y fantásticas, lo cual revela un gran avance en la capacidad de asociación signica y simbólica.

La tercera etapa es llamada etapa de **“Operaciones concretas”**, que comprende desde los 7 hasta los 11 años. En esta etapa se produce la mayor cantidad de aprobación del conocimiento, el niño comienza a desarrollar el pensamiento racional y abstracto. Las asociaciones con el entorno pretende ser más certeras y contundentes, se asume como la etapa más fértil para la construcción del conocimiento, sin embargo, así mismo se presenta como una de las etapas más complicadas para profundizar e interiorizar en el conocimiento.

Por ultimo, la cuarta etapa llamada etapa de **“Operaciones formales”**, comprende desde los 11 hasta los 17 años. El niño deja su infancia y transciende a la pubertad, los juicios asociados con el entorno son afines a una visión establecida.

El pensamiento abstracto y el razonamiento alcanza su desarrollo optimo, lo cual es una etapa estable para el pensamiento cognitivo. De esta manera, las cuatro etapas mencionadas anteriormente muestran los diferentes momentos del estado cognitivo en la infancia, llegando a la conclusión que para lograr acciones y piezas acertadas en diseño es ineludible abarca la segunda etapa del desarrollo cognitivo.

Para la implementación del diseño tipográfico en el aprendizaje en niños de 8 a 10 años es necesario trabajar bajo los criterios impuestos por la etapa 3 y hacer parte el desarrollo del pensamiento racional y abstracto junto a la acción de producir emociones y factores afectivas como la motivación a partir de la interacción con la pieza de diseño a lograr, proliferando una demanda de

conocimiento por parte del niño.

Aprendizaje lúdico y didáctico.

A partir de la etapa más adecuada llamada “*Pre-operativa*” es idóneo desarrollar acciones en el campo lúdico que logren generar una experiencia totalmente enriquecedora para las mentes en desarrollo.

Las estrategias de aprendizaje permiten que alumnos con mayor o menor capacidad intelectual puedan lograr por igual un mismo objetivo. La tarea del profesor es, en la medida de lo posible, hacer que todos ellos desarrollen sus propias estrategias y obtengan un mayor y mejor rendimiento durante el proceso.

Sánchez Gema, afirma que el componente lúdico puede aprovecharse como fuente de recursos estratégicos en cuanto que ofrece numerosas ventajas en el proceso de enseñanza-aprendizaje, puede servir de estrategia afectiva puesto que desinhibe, relaja, motiva y de esta manera el proceso de memorización funciona cuando el juego consista en repetir una estructura o en sistemas miméticos para aprender vocabulario, ya sea de una lengua ajena a la nativa, como: el Inglés, el Francés o el Alemán. Los juegos ofrecen al alumno la posibilidad de convertirse en un ser activo, de practicar la lengua en situaciones reales, de ser creativo con la lengua y de sentirse en un ambiente cómodo y enriquecedor que le proporciona confianza para expresarse. (véase: Sanchez, G. 2010)

La presencia de las estrategias y el desarrollo de piezas y/o herramientas innovadoras de aprendizaje para la enseñanza de una segunda lengua, como lengua extranjera es relativamente reciente. De esta manera la implementación de una estrategia en diseño junto a una pieza en diseño podrían ser un material idóneo al ser llevado al aula y puesto a prueba con un grupo de experimentación determinado.

Recursos y métodos digitales para el aprendizaje de una segunda lengua.

No es necesario poner en relieve la importancia que ha tomado el aprendizaje de una segunda lengua en las ultimas dos décadas (*véase: Mayor, J. 1994*) . Cada día se convierte en una necesidad profesional y personal más latente en la vida de las personas, es la necesidad de poder contar con las herramientas óptimas para poder lograr uno de los procesos más importantes de la humanidad, la comunicación, en el mejor de los casos, una comunicación óptima que logre dar fe a las buenas relaciones humanas.

Desde que se origino el Internet en 1969 y la introducción del protocolo WWW en 1990, las casi tres décadas posteriores han desarrollado una particular preferencia por los recursos digitales, los cuales anteriormente eran físicos, y ahora se soportan en plataformas electrónicas y de computo. En el aprendizaje de una segunda lengua en los últimos 10 años la gente ha logrado adquirir gran parte de sus conocimientos a partir de herramientas digitales, las cuales se han convertido en la solución más conveniente a la hora de realizar cualquier proceso de aprendizaje que gire en torno a la construcción del conocimiento. En la actualidad existe una gran cantidad de herramientas digitales que han logrado sustituir a las físicas que abarcan el mismo ámbito, un ejemplo claro es; una persona, preferiblemente migrante digital, la cual su diario vivir, tanto académico, profesional o personal involucra algún tipo de tecnología digital o electrónica, sin duda sentirá la necesidad de recurrir a herramientas complementarias del mismo ámbito que funcionen bajo las mismas condiciones contextuales. En el caso del aprendizaje de una segunda lengua, en la cual se encuentra desarrollando el ejercicio de la practica en un procesador de texto digital, el usuario preferiblemente recurrirá a un recurso digital el cual se soporte en el dispositivo tecnológico que se encuentre utilizando el procesador de texto, en este caso podemos apreciar varias ventajas significativas, como lo es; poder tener diferentes herramientas en

- ⚙ **Juegos**
- ⚙ **Diccionarios**
- ⚙ **Audios**
- ⚙ **Vídeos**

Estado del arte del Diseño. Categorías de herramientas digitales que se muestran como apoyo para la practica y el ejercicio, al igual que la construcción del conocimiento de una segunda lengua.

Compresión Exp. Verbal Redacción

Principales factores a tener en cuenta a la hora del aprendizaje de una segunda lengua.

la misma plataforma de trabajo. Sin embargo, estos procesos se desarrollan de forma fraccionada. Esto quiere decir que cada proceso se da de forma individual aunque se encuentren desarrollándose en el mismo dispositivo tecnológico, y es aquí donde el ejercicio de la práctica de un proceso en cual se encuentra el desarrollo y la construcción del conocimiento comienza a presentar falencias.

Cuando la relación entre la herramienta y el espacio de ejercicio no se dan de forma paralela sino posterior o anterior, se comienza a presentar problemas que afectan dos de los tres principales factores en el aprendizaje de una segunda lengua, los cuales son, comprensión y redacción. Esto quiere decir que cuando se recurre a una herramienta la cual tiene como condición dejar a un lado la actividad actual e iniciar otra ajena sin importar que se encuentre dentro de la misma categoría del conocimiento, existe un alto grado de posibilidades de que la persona comience a tener fallas en el aprendizaje, debido a que se adapta un hábito de aprendizaje intermitente, el cual se puede ver afectado por factores externos que suceden en el dispositivo tecnológico, los cuales pueden llegar a afectar la concentración, la rememoración y el tiempo.

Bajo los referentes de las herramientas de trabajo estudiadas, se llega a la conclusión de revelar una acción propositiva que pueda proponer nuevas metodologías y productos para el aula y sus estudiantes.

Capítulo 2

Educación Rural

Corregimiento de Isaza.

El Municipio se encuentra ubicado entre el piedemonte Oriental de la Cordillera Central y el Valle interandino del Río Magdalena, circunstancia que permite una gran riqueza hídrica. Es así como las principales cuencas Hidrográficas están conformadas por los Ríos, La Miel, Doña Juana, Pontoná Y Purnio, además de otras corrientes menores como las quebradas Guadales, Arauca, Cocorná, Casanguilla, Castañita, el Burro, El Infierno, El Palo, El Tigre, La Bullosa, La Libertad, El Jardín y Santa Rita. (Anónimo, Colombia turismo web, Victoria. Véase en: <http://www.colombiaturismoweb.com/DEPARTAMENTOS/CALDAS/MUNICIPIOS/LA%20VICTORIA/LA%20VICTORIA.htm>)



El corregimiento de Isaza, se presenta como un lugar con gran cantidad de responsabilidades y retos para la investigación, las condiciones socioculturales poseen un potencial para la aplicación de una herramienta tipográfica como medio para dar posibilidad al aprendizaje de una segunda lengua.

La educación rural se presenta como un ente de gran repercusión a nivel nacional en Colombia, su condición posee una alta carencia de recursos y cobertura en las cuales, la educación se convierte en un hecho ajeno para comunidades que habitan el campo y sus condiciones de vida. La escasez de acciones frente a la educación en estos lugares a llevado al aumento del desempleo, la violencia, la pobreza, el comercio ilegal, etc, factores que se ven reflejados en gran parte del país. *(Véase, Altablero No. 2. 2001)*

De esta forma se pretende llevar a cabo nuevas herramientas que se presenten como oportunidades de impuso para comunidades con un alto grado de riqueza contextual con el propósito de forjar un mejor futuro para ellos y para el país en su totalidad.

Capítulo 3

Diseño tipográfico con sentido social

La tipografía y la Imprenta.

La aparición de la imprenta fue uno de los más grandes avances tecnológicos del renacimiento, logró convertirse en la herramienta que lograría expandir el conocimiento en numerosas comunidades al rededor del mundo. (Véase: Montesinos, M. Hurtuna, M. 2009)

Entre 1041 – 1048, Bi Sheng inventó en china el primer sistema de impresión en tipos móviles, más adelante en 1440 aprox. Johannes Gutenberg perfeccionaría y concebiría la imprenta moderna con la cual se harían los procesos de imprenta más adelante.

La imprenta desarrollada con tipos móviles posee una estructura robusta, cuenta con un chibalete, en el cual se gradúa por niveles diferentes tipos de letra. Cada caja se compone de un grupo de caracteres para componer palabras, líneas y bloques de texto.

Las herramientas exógenas que componen la imprenta son:

El componedor, el cual se utiliza para la composición de palabras, frases y textos.

La prensa de pruebas, se utiliza para lograr la primera muestra del grupo de caracteres anteriormente compuestos.

El rodillo, es un cilindro utilizado para entintar las letras o tipos móviles.

El cuadrante, se utiliza para cortar interlineas en la composición de textos.

La practica de la composición de textos en monotipia, (tipo por tipo o caracter por caracter) y linotipia (linea de tipos/palabras o linea de caracteres) se puede presentar como un recurso valioso a la hora de proponer piezas de diseño en la actualidad.

Concepción, proyección y desempeño del diseño tipográfico, ¿existe la necesidad de crear más fuentes tipográficas?

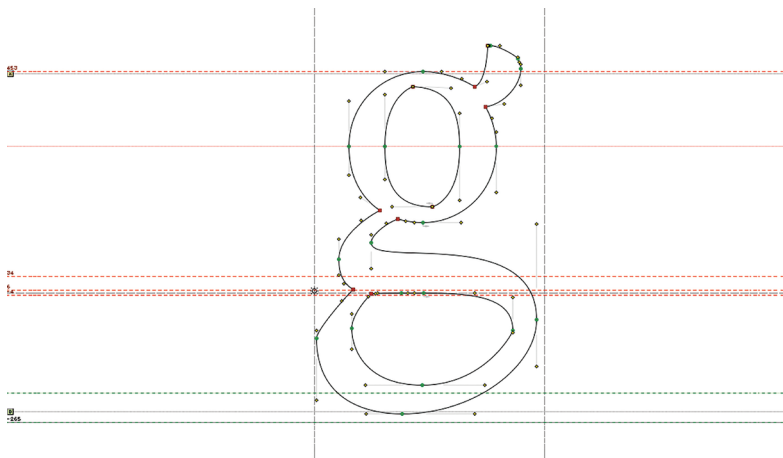
El diseño, al igual que una infinidad de disciplinas desarrolladas, consolidadas y permanentemente divergentes por el ser humano, ha sido causa, síntoma y enfermedad de su contexto. Cada condición social y cultural que envuelve al ser humano repercute trascendentalmente en su quehacer, y estas condiciones no han dejado ser la excepción en ningún campo de desempeño o estudio en la historia del hombre.

El Diseño ha sido la causa y el efecto de una serie de necesidades que se han acumulado a lo largo de la historia, y que debido a esta constante demanda ha cambiado paralelamente con el entorno y todo lo que este implica para su funcionamiento. Producto de este orden, se encuentra el Diseño Tipográfico, como una de las disciplinas más arraigadas al cambio y junto a este una gran cantidad de pensadores que han dedicado su vida profesional a fortalecer este desarrollo que se da de la mano con el pasar del tiempo. Karl Gerstner, Suizo por excelencia en pensamiento y obra, determina un criterio bastante comprometedor para la disciplina y deja premisa sujeta a décadas de reflexión y cuestionamiento. (Véase Gerstner, K.1979)

Esquema tipográfico digital .

Carácter “g” de dos pisos en trazo vectorial

*“Fuente Nueva Granada Regular” diseñada
por Orlando Mora Peña*



Gerstner desarrolló su pensamiento en una época de oro para la tipografía, tipos como la Akzidenz Grotesk (1957) que cambiaron el curso de la tipografía en mundo han sido inspiración para su trabajo y concepción del Diseño Gráfico. Gerstner totalmente influenciado por el racionalismo tipográfico, sumado a esto, discípulo de los maestros Armin Hofmann y Emil Ruder, funda la agencia Gerstner + Kutter, junto a Markus Kutter, en la cual asume la ardua tarea de imponer un modelo ubicuo de trabajo para las generaciones presentes y futuras dedicadas al diseño tipográfico, el cual consiste en un diseño tipográfico enfocado en el mejoramiento y la perfección de los tipos racionalista por excelencia y por la concepción que estos poseen y el rechazo total y al parecer innecesario de generar nuevos tipos posteriores. La idea de proyectar el diseño tipográfico al perfeccionamiento de los métodos y sistemas propuestos primigeniamente no es para nada descabellada, pero sin duda una idea efímera, dependiente de su época y condición social, Gerstner nunca considero la idea de un diseño que desde su inicio había dependido de su época, y que sin importar la fuerza y solidez de sus teorías sistemáticas siempre va a estar sujeto bajo la apelación de su contexto.

El siglo XXI de ninguna manera considero la hipótesis de Gerstner, de la mano del progreso y la globalización y la producción desmedida, no tuvo cabida alguna la idea de perfeccionar lo temporal y efímero. Sin embargo, esta concepción de tipos no ha sido rechazada del todo, aun sigue siendo cimiento intrínseco del diseño, ductus ineludible para la concepción de nuevas metodologías de diseño. O bien, un punto crucial de referencia en la historia del diseño tipográfico.

El diseño del siglo XXI y venidero, sin duda, propondrá un cambio, esta en vano divagar de cuales podrían llegar a ser estos cambios, sin embargo, es infalible que así será. Hoy en día el diseño, al igual que el diseño tipográfico propone una metodología intrínseca al modelo social actual, totalmente dependiente del sistema y contexto en vigor. Proyectos que nacen a partir de sus mismas necesidades, necesidades que bien sabemos se encuentran impuestas por el propio contexto, así mismo el diseño tipográfico propone un futuro de

más producción y no de mejoramiento a lo anteriormente producido, cada diseño se arraiga a su raíz situada en el presente y será totalmente acertado bajo estos mismo criterios. Así, la idea de retomar y residir en el pasado no podrá ser más que un proceso de referencia para aplicar en el presente y proyectar en el futuro.



Impresión tipográfica.
Impresión tipográfica hecha a partir de un
tipo móvil. 2016

Tipografía Análoga.

La concepción de una tipografía análoga o un sistema de composición tipográfico análogo para la enseñanza y el aprendizaje de una segunda lengua, se basa en el desarrollo de una simulación de caracteres que se puedan imprimir de una forma manual de la misma manera que operan los tipos móviles en la imprenta desarrollada por Gutenberg.

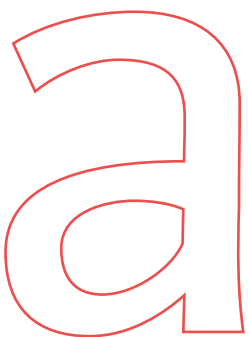
Así, es posible acercar a los niños a un uso manual y autónomo de la letra y que junto a una serie de procedimientos se pueda lograr una acción y una pieza de diseño (fuente tipográfica digital) que logren ser un complemento lúdico, por parte análogo y por otra parte digital, generando una experiencia enriquecedora y determinante del conocimiento en los niños.

Tipografía Digital.

La edición de la tipografía digital en pantalla nace cuando Adobe Systems desarrolla, PostScript, un lenguaje de descripción de paginas que puso en contacto los ordenadores con las primeras impresoras. Aldus Pagemaker fue el primer procesador efectivo de textos con tipografía digital desarrollando procesos de maquetación adecuados, y por ultimo , Apple crearía la primera impresora capaz de realizar impresiones de 300 puntos por pulgada, la Apple Laser Writer. (Véase: Corradine, M. 2016)

De esta manera se inicia el ejercicio de apostar por el diseño de fuentes tipográficas para ordenadores y comienza una disciplina que ha surgido de forma invisible en la sociedad.

Una fuente tipográfica digital es un conjunto de caracteres y glifos diseñados por dibujos vectoriales. Cada carácter cumple múltiples



Tipografía digital.
Carácter "a" de dos pisos en trazo vectorial
para pantalla de ordenador

condiciones, tanto en su individualidad, como en su multiplicidad funcional. El contenido morfológico de una fuente tipográfica debe ser similar, más no igual, ya que al ser igual presentará errores de legibilidad, al ser similar; aciertos de legibilidad.

Habitualmente, las fuentes tipográficas se agrupan en familias, y en unos casos más complejos en Super-familias. Las familias tipográficas se componen de más de una fuente tipográfica, por ejemplo La familia Adobe Garamond Pro se compone de 4 variables, Regular, Italic, Bold y Bold Italic.

Adobe Garamond Pro 30 pts
Diseñada por Claude
Garamond, Robert Granjon,
Robert Slimbach

Familia Tipográfica Adobe Garamond Pro

Adobe Garamond Pro
Regular.

abcdefghijklmnopqrstuvwxyz

Adobe Garamond Pro
Italic.

abcdefghijklmnopqrstuvwxyz

Adobe Garamond Pro
Bold.

abcdefghijklmnopqrstuvwxyz

Adobe Garamond Pro
Bold Italic.

abcdefghijklmnopqrstuvwxyz

Estas variables son las fuentes tipográficas de la familia. En el caso de las Super-familias, se componen de dos o más estilos tipográficos, esto quiere decir que pueden tener variables, “sans” y “serif” y “sans”, por ejemplo, la Super-familia Thesis diseñado por “Lucas de Groot” en 1994, presenta una combinación de estilos tipográficos, Sans, Serif y Mix (Sans y Serif) – TheSans, TheMix y TheSerif, sumado a esto posee variables para cada estilo como lo son Regular, Italic, Bold, etc.

Thesis 25 pts

Lucas de Groot

TheMix Regular.

Abcdefghijklmnopqrstuvwxyz

TheSans Regular.

Abcdefghijklmnopqrstuvwxyz

TheSerif Regular

Abcdefghijklmnopqrstuvwxyz

Tecnología OpenType.

La tecnología OpenType es uno de los recursos que la tipografía ha logrado acoger y de los cuales a podido lograr sacar más ventajas, convirtiendo una fuente tipográfica en mucho más que un sistema de composición alfabética básico, llevando a la tipografía a un nivel en el cual se concibe como una herramienta poderosa para la solución de diversos problemas de Diseño. Sin embargo, el desarrollo de la tecnología OpenType ha logrado avances limitados, desde sus inicios a principios de la anterior década y no ha sido aprovechada en su máxima expresión, es por eso mismo, que especialistas del diseño tipográfico deben incursionar en propuestas que giren en torno al desarrollo y el crecimiento de la tecnología OpenType.

Infini Picto 20 pts

Sandrine Nugue

A B C D E F G H I J K L M N O P
Q R S T U V W X Y Z

Variable tipográfica
desarrollada bajo la
tecnología OpenType.

La tecnología Open Type es un formato para fuentes tipográficas desarrolladas por Adobe Systems y Microsoft con el propósito de unificar los formatos true type y post script para dar un soporte lingüístico más apropiado y un control tipográfico

idóneo, de esta manera la tecnología Open Type logra mejorar el desempeño y la usabilidad. (Véase: *Corradine, M. 2016*)

Las posibilidades de la herramienta Open Type logran extender el mínimo de caracteres tipográficos permitiendo pasar de 356 a 65,636 caracteres, con el propósito de lograr un soporte lingüístico más extenso. Estos caracteres se codifican utilizando el Unicode, un sistema de codificación universal. Sumando a esto la programación Open Type permite desarrollar características estilísticas para unificar la fuente y convertirse en una herramienta potente.

A partir de la tecnología Open Type se pretende generar un sistema de sustitución signica que logre convertir la fuente tipográfica en una herramienta poderosa.

Las principales funciones de Open Type son las siguientes:

Ligaduras
Caracteres decorativos
Alternativas para títulos
Alternativas Contextuales
Alternativas estilísticas
Alternativas para cifras
Ordinales
Conjuntos estilísticos

La programación Open Type definida para la fuente tipográfica cuenta con el sistema de sustitución básica que opera como la base del funcionamiento. Este representa a partir del siguiente algoritmo:

Algoritmo para la programación de sustitución básica y remplazo de caracteres.

x = a.b.c.

De esta manera es posible sustituir un conjunto de caracteres de una fuente tipográfica por un carácter, como se muestra en el siguiente ejemplo:

a → b

Caracter

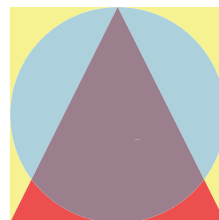
Caracter

a → äbcb

Caracter


Caracteres

a



Caracter

Forma

La fuente tipográfica pretende ser una herramienta que logre mostrar al usuario de una forma didáctica y lúdica las formas lingüística dadas por otro idioma, esto quiere decir la sustitución de un carácter “a” o grupo de caracteres “vaca” por una forma “”, cambiando el idioma junto a la forma soportado bajo la tecnología Open Type.

La importancia de la tipografía en la enseñanza y el aprendizaje de una segunda lengua.

El diseño tipográfico como disciplina posee la capacidad de abordar y solucionar una gran serie de problemas en el ámbito social

El hecho de recurrir a una visión o punto de vista gráfico-formal del lenguaje y los signos por los cuales se da un proceso de comunicación, posee un potencial gráfico que puede ser moldeado en una infinidad de veces, adaptándose a criterios y condiciones que exija cualquier estudio previo.

La familia tipográfica a desarrollar pretende ser un cuerpo adaptado bajo una múltiple serie de criterios, condicionada y limitada bajo el estudio morfológico de los datos a obtener por medio de determinadas metodologías de investigación.

Aprendizaje

Tipográfico

*Composición tipográfica
lograda con:*

*Daxline Pro 74 pts
Alegreya Pro 90 pts
Escolar 94 pts*

Infancia

Capítulo 4

Método y procedimiento

Objetivos de investigación

Diseñar una fuente tipográfica que pueda cumplir propósitos análogos y digitales que sea una herramienta para el aprendizaje de una segunda lengua en los niños de básica primaria del corregimiento de Isaza, Caldas, Colombia:

Crear una sistema de composición tipográfica análogo y digital que logre acerca de forma didáctica y lúdica a los estudiantes de básica primaria de la Institución Educativa Distrital Isaza en Isaza, victoria, Caldas Colombia a los Idomas del Ingles, Francés y Alemán en su forma lingüística más básica, el vocabulario.

Descripción de la muestra social

Los estudiantes de básica primaria del corregimiento de Isaza, victoria, caldas Colombia, son niños que comprenden la edad de los 4 a 16 años aproximadamente, un rango de edad poco idóneo. Sin duda las condiciones del entorno y los factores culturales, sociales, pollitos y económicos con los que se encuentra influenciada la comunidad, lograr definir perfiles y parámetros sociales fuera de lo común. Gran parte de los niños poseen una educación descuidada, el arraigo a las costumbres y la cotidianidad fomentan el desinterés por la apropiación del conocimiento, la exploración y el desarrollo de capacidades cognitivas.

Descripción del grupo experimental

El grupo con el cual se decidió trabajar es el grupo de 4 de primaria, que abarca estudiantes entre los 8 y 11 años. El grupo cuenta con 24 sujetos, entre ellos las habilidades cognitivas y la capacidad de razonamiento frente a nuevos conceptos es diversa, hay un número de sujetos que poseen una mayor capacidad de comprensión que otros, sin embargo, todos se encuentran bajo las mismas bases para poder aplicar las metodologías de investigación y los posibles resultado de manera adecuada.

Instrumento Metodológico -Diseño Participativo

Diseño Participativo. Pretende involucrar a la comunidad afectada para que sean ellos mismos los que determinen los errores y aciertos del proceso actual y así se puedan mejorar los detalles que ellos creen que son más pertinentes y en los cuales los recursos como; la tipografía digital y análoga junto a la tecnología OpenType pueda funcionar de forma adecuada para los objetivos planteados.

Entrevista. Pretende asociar a personas calificadas y/o especialistas en las diferentes categorías del conocimiento que aborda el proyecto, entre estos están; ***La tipografía*** (la cual abarca la tecnología OpenType, los fundamentos de composición tipográfica y la oftalmológica). ***La pedagogía*** (la cual abarca los procesos de aprendizaje, las herramientas y los métodos para el aprendizaje de una segunda lengua extranjera).



Diseño Participativo.

Taller de Dibujo.

El taller de dibujo consistió en desarrollar una serie de dibujo por parte de la población seleccionada. Los niños entre los 8 y 15 años de los grados escolares 2º 3º 4º y 5º de primaria hicieron dibujos en los cuales representaban conceptos básicos de su vida cotidiana como, la imagen de sus familiares amigos, objetos del diario vivir, animales, etc. El taller logró cumplir con los objetivos de investigación y recolección de datos deseados.

A partir de la información recolectada se posee el suficiente material para comenzar a determinar la gráfica con la cual se van a llevar a cabo cada concepción gráfica y además la inclusión de estos a los caracteres ya diseñados, con el propósito de lograr formas con identidad y correspondientes al concepto y propósito planteado por el proyecto y los objetivos de investigación.

El proceso para filtrar el material recolectado se desarrolla a partir de una selección de las formas encontradas en común y en las de mayor diferencia se propone un aproximación para llegar a una línea gráfica que posea suficiente unidad, con la intención de poder corresponder a una fuente tipográfica.



Estudiantes de 2º Grado, Institución Educativa Isaza.

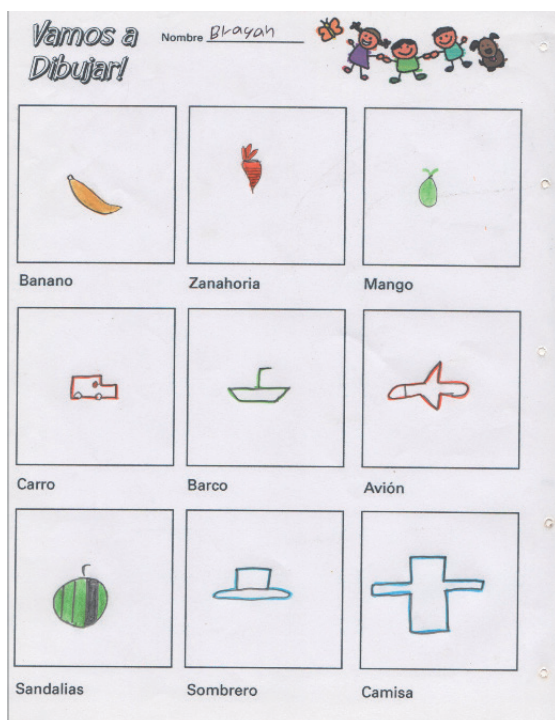


Capítulo 5

Análisis de Datos



Teniendo todas la información recolectada por medio del diseño participativo se inicia un riguroso filtro de análisis, en cual se seleccionan las gráficas más significativas y con mayor contenido en forma y concepto. A medida que se seleccionan los elementos morfológicos para comenzar a proponer formas tipográficas y signos gráficos (Dingbats) se concluye con que conjunto temático va a ser desarrollada la beta de la fuente tipográfica. Este conjunto de Dingbats operaran con el sistema de sustitución OpenType para poder lograr los objetivos gráficos y funcionales previstos desde un principio para la herramienta tipográfica. (Véase: anexos; Taller dibujo N° 14 al 29)

[illegible]

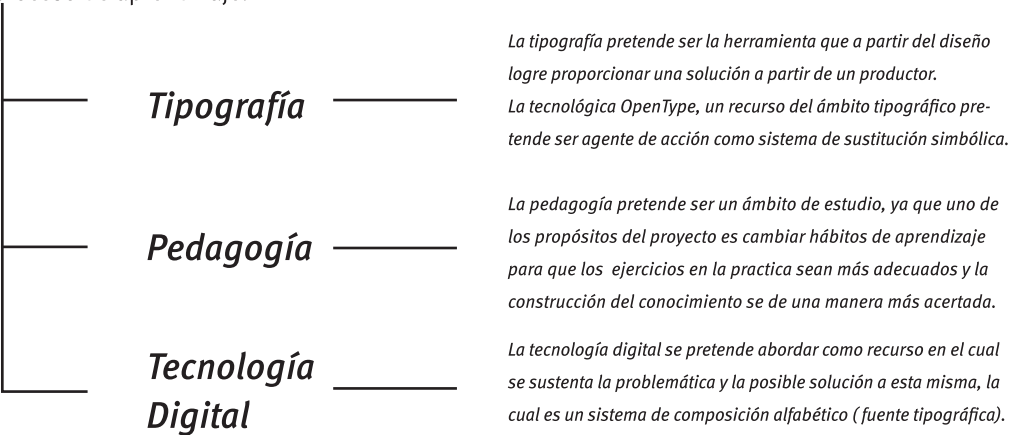
Estudiantes de 3º Grado, Institución Educativa Isaza.

Componentes conceptuales y formales.

Los componentes conceptuales se desenvuelven en tres categorías que abordan el proyecto en su totalidad, estas son: la tipografía o el diseño tipográfico, la pedagogía o metodologías para la enseñanza de una segunda lengua y la tecnológica digital, como herramienta de reproducción y creación del material digital y análogo. Por medio las categorías anteriormente mencionadas, se propone la creación y el desarrollo de una herramienta tipográfica que posea un profundización y compromiso con las disciplinas que la acompañan y la complementan en este trabajo.

Diseño tipográfico para la practica y el ejercicio de una segunda lengua

El Diseño de una fuente tipográfica basada en la tecnología OpenType como herramienta en e el ejercicio de la practica en el proceso de aprendizaje.



Esquema de categorías: Diseño tipográfico para la practica y el aprendizaje de una segunda lengua.

Bajo estas concepciones se prosigue al desarrollo y realización del material gráfico para poner a disposición y prueba del grupo humano seleccionado.

A B C Ç D E F G H
 I J K L M Ñ O P Q R
 S T U V W X Y Z
 a b c d e f g h i j k l m n
 ñ o p q r s t u v w x y z
 1 2 3 4 5 6 7 8 9 0

Set de Caracteres Básicos para
 cubrir el Idioma español a Ingles.
 Univers 55 a 156 pts

Ä À Á É Ë È Í Î Ñ Ö Ó Ò Û
 Ú Ù Ý ÿ á à ä é è ë ç ì í î ñ ó
 ö ò õ ø š ú ù û ü ý ÿ ß , .

Set de Caracteres para cubrir los
 Idiomas del Francés y Alemán
 Escolar a 45 pts

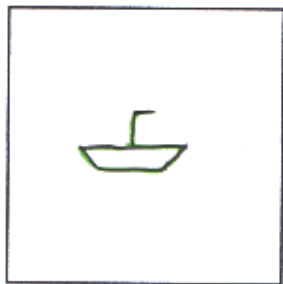
Para el desarrollo tipográfico se necesitan suficientes recursos para cubrir los idiomas a trabajar (Inglés, Francés y Alemán) en el esquema anterior se muestra cada caracter requerido. El esquema de prueba (BETA) de la fuente tipográfica pretende tener un set de caracteres que cubra el uso de cada lengua con el propósito de testear todo su funcionamiento y de esta manera ver el alcance de un set de caracteres extendido que logre cubrir lenguas centro europeas soportadas en el alfabeto Latín.

Capítulo 6

Concepciones gráficas

Escolar - Una Familia Tipográfica para el aprendizaje de una segunda lengua

Interpretación Gráfica – Proceso y método de concepción gráfica



Barco



Vaca

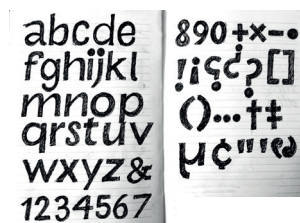
La Interpretación gráfica se dio a partir del análisis de los dibujos hechos por los niños, para este proceso se Scanearon los bocetos, se arreglaron en digital y fueron impresos en Blanco y Negro, después se calcó en papel pergamino y se bocetó encima de cada dibujo con el propósito de llegar a una unidad Gráfica. Para testear la fuente se trabajo unicamente con animales, los cuales cumplen el papel de la forma a remplazar por medio de la programación OpenType. Cada forma lograda propone un nivel e relación con el contenido gráfico a mano y los criterios planteados para el diseño de la fuente tipográfica.

Seguido a esto, es debido realizar el mismo proceso de tratamiento digital para luego llevarlos a la fuente tipográfica, incluirlos junto a los caracteres y crear la programación para que el funcionamiento sea dado tal cual se ha propuesto.

El nombre dado para la fuente tipografía es “*Escolar*”, nombre sustentado bajo las condiciones académicas en las cuales se pretende utilizar.

Bocetación

El proceso de bocetación se presentó como una de las etapas con mayor nivel de complejidad en el proyecto. a pesar de contar con gran cantidad de información gráfica para desarrollar ciertas propuestas sujetas a diferentes criterios de diseño, el nivel de complejidad está en poder aproximar y promediar contenidos gráficos para lograr una propuesta que sea lo suficientemente convincente para no defraudar las pruebas recolectadas ni los criterios de diseño gráfico y diseño tipográfico previstos para la fuente. A partir de los dibujos a mano se pretende llegar a una forma que de ninguna manera llegue a un extremo, sino que se

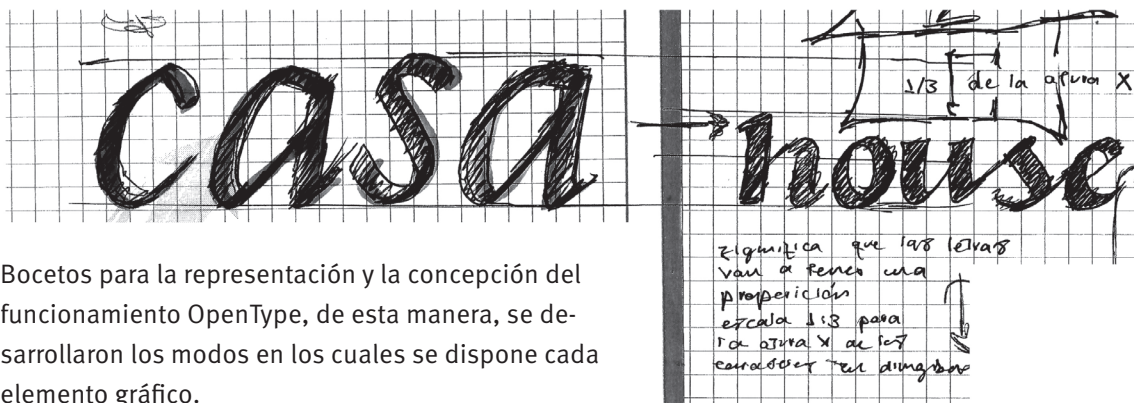
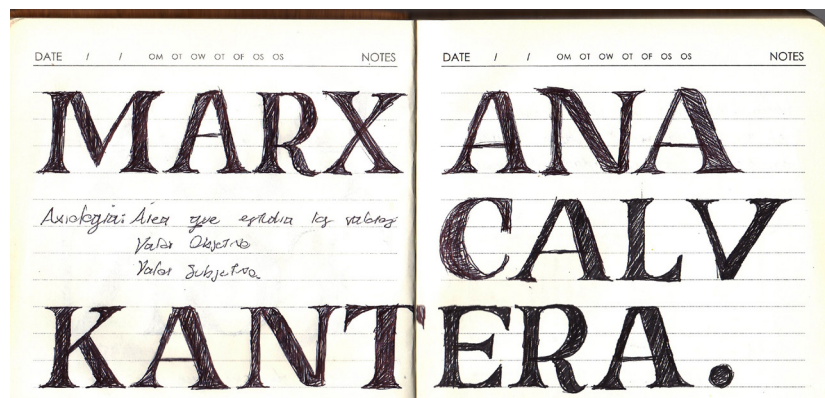


Primeros esquemas respecto a una aproximación gráfica de la propuesta en diseño a realizar.



Superposición de forma vectorial sobre sketch de letra 'a' de dos piso.

vea en perfecto equilibrio, dando un toque de simpatía, junto a la formalidad y severidad que el caso exige, en cuanto a distinción y semejanza de formas tipográficas pensadas en un publico joven que más allá de un deseo por lo netamente informal, se pretende ayudar al desarrollo del proceso cognitivo con formas claras y contundentes para una comprensión acertada.



Bocetos para la representación y la concepción del funcionamiento OpenType, de esta manera, se desarrollaron los modos en los cuales se dispone cada elemento gráfico.

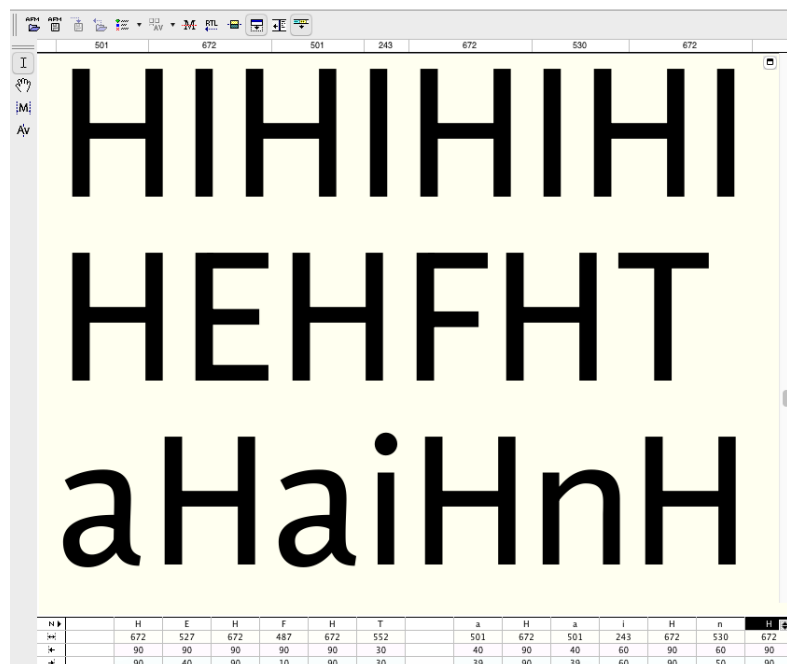
Bocetos en diferentes estilos tipográficos.

derech
 human
 hamburg
 hamburger
 hamburge
 hambur

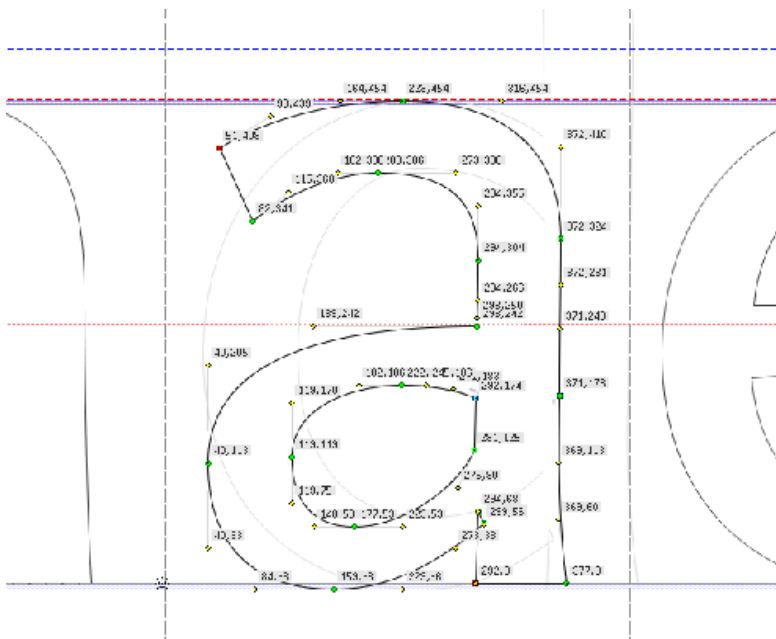
La comparación de los estilos tipográficos nos llevan a determinar que clase de desarrollo estilístico debemos intervenir para el diseño de la fuente tipográfica, es evidente que los estilos cursivos, italicos y serifados no poseen las características adecuadas, de esta manera un estilo “sans” pretende ser la mejor opción para cumplir los objetivos propuestos.

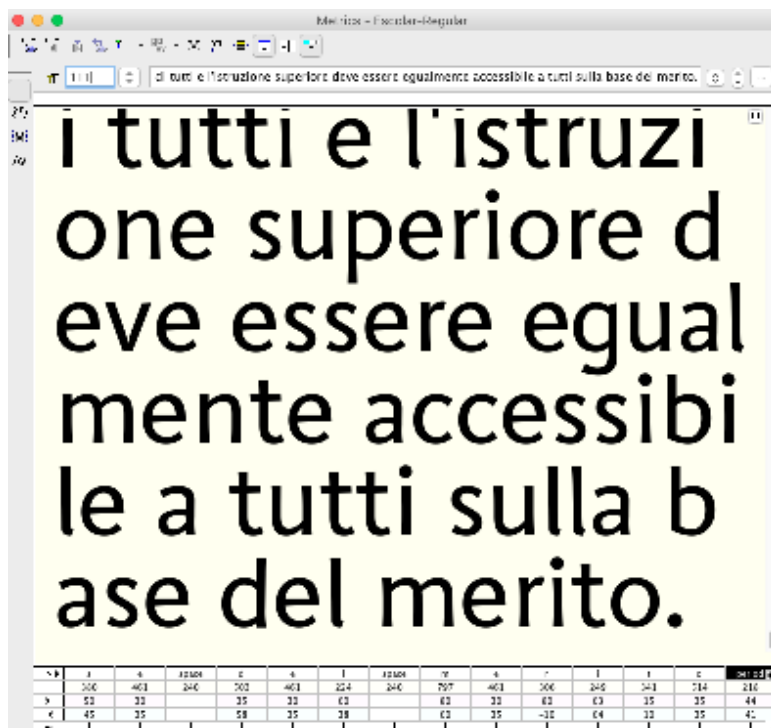
Digitalización

*Test. Prueba de caracteres, H,I,E,F,T,a,i,n.
Con el propósito de definir convenciones
tipográficas básicas que van a estar
implícitas a lo largo del desarrollo y
creación de la fuente.*



Trazo de vectorial de "a" de dos pisos, esquema en el cual se muestran las coordenadas en FonLab studio 5.





Tests de métricas en FontLab Studio 5.

Testeo métrico de “Escolar” en su versión regular. En este caso se utiliza un texto de prueba en Francés para determinar espaciados correctos entre cada glifo y su correcto funcionamiento en conjunto para este idioma.

También se testea el color tipográfico en bloque de texto de larga prolongación y se revisa que los criterios de legibilidad se encuenren operando adecuadamente, con el propósito de tener un consentimiento fiel de que se va a producir la lectura más idónea para el usuario.

De tal forma se revisan que los grosores de las formas tipográficas luzcan similares para mantener un ritmo homogéneo entre caracter y caracter y sus funcionamiento en conjunto se idóneo para el usuario.

amistad

n f H

“Escolar” a 320 pts

Detalle de las terminaciones de Escolar, las cuales poseen rasgos ligeramente inclinados y abiertos, al llegar a sus límites, esta decisión de diseño se implemento con un propósito recreativo, el propósito es de atribuirle carisma y movimiento a la morfología de la fuente.

N	d	u	o	space	h	a	space	d	i	r	i	t	t	o	space	a	l							
+	503	495	514	240	521	437	240	503	249	306	249	341	341	514	240	437	224							
+	35	60	35		83	40		35	63	80	63	15	15	35		40	60							
+	58	60	35		50	60		58	64	-10	64	10	10	35		60	38							
Ke																								
	306	249	341	341	514	240	437	224	224	190	249	380	341	306	495	419	249	514	538	461	218	240	417	190

Ogni individuo ha diritto all'istruzione. L'istruzione deve essere

Esquema de espaciado para “Escolar” donde se cumple la regla de percepción de formas básicas para lograr un correcto espacio entre letras. (Véase, Hochuli, J. 2007)

ABCDEFGHIJKLM-
 NOPQRSTUVWXYZ-
 Zabcdefghijklmnopqrstuvwxyz-
 f\$¢£€
 ¥ 0123456789ÄÅ
 ÀÃÄÅÇÐÉÊËÈÎÏŁ-

Correcciones tipográficas de "Escolar"

ible it's jekabzeel jewelry jinx jojo jugful kafka kern khaki kiln kl
 j. lhama liebknecht luxurious lynx maidkin marcgravia mayhem r
 eal nonplussed obfuscate obstacle obvious of often okay orphan
 neu proxy psych put pygmy quorum quumbabda rajbansi rajput
 raffito sgt. sikh snubnose son special squire sri stepbrother stop
 ngdevil sx syrup szasz tarzan the they'd they'll to tuft tv twyer ty
 . vivid vs weekday wejh when wood wright wt. wurst wysiwyg x
 :orbed acme adcraft adjective adman adzuki æ
 : ajdir akmed alcaaba always ambidextrously a
 orta applejack aqua archknave arcticward atkii
 gpipe basketball beaujolais bedbug bhikku bixl
 uhha bubbly burkhardt bwana by byway byza
 :ision coccyx coquet couldn't countdown crab
 lensfort dhurrie dickcissel dirndle disvalue, diz
 k dwarfness dyke ebenezer ecboic ecclesiaste

Correcciones tipográficas de espaciado y pares de kerning en "Escolar"

Durante el proceso de diseño tipográfica se presenta una numero-
 sa cantidad de correcciones ya que
 un cambio determinante en un glifo
 repercutirá significativamente en
 todo el sistema de composición al-
 fabético, llamado fuente tipográfica,
 y podría ser severamente perjudicial
 el no percatarse de dichos errores,
 así que el proceso de testeo tanto
 carácter por carácter como las com-
 posiciones en conjunto estuvieron
 presentes en varias oportunidades
 para poder corregir y lograr a las for-
 mas más acertadas para el usuario.

EFGHIJKLMNOPQRS
stuvwxyz

Handwritten red notes:
- Above 'E': 6
- Above 'F': 1
- Above 'G': 2
- Above 'H': 3
- Above 'I': 4
- Above 'J': 5
- Above 'K': 6
- Above 'L': 7
- Above 'M': 8
- Above 'N': 9
- Above 'O': 10
- Above 'P': 11
- Above 'Q': 12
- Above 'R': 13
- Above 'S': 14
- Above 't': 15
- Above 'u': 16
- Above 'v': 17
- Above 'w': 18
- Above 'x': 19
- Above 'y': 20
- Above 'z': 21

Proceso de corrección en mayúsculas, revisión de problemas en impresión para “*Escolar papel*” y problemas de legibilidad para “*Escolar Pantalla*”.

A B C D E F G H I J K L M N
O P Q R S T U V W X Y Z
a b c d e f g h i j k l m n o
p q r s t u v w x y z
0 1 2 3 4 5 6 7 8 9

De esta manera se concluyo un sistema de composición tipográfico que cumple con los criterios establecidos. El conjunto de caracteres anterior es el set de caracteres finales para la Familia tipográfica Escolar.

Anatomía

La anatomía implícita en “*Escolar*” cuenta con un gran cantidad de características que conforma el tipo de letra idóneo para una lectura acertada en la primera infancia. A continuación veremos cada criterio tipográfico aplicado en “*Escolar*” con el propósito de tener fiel certeza de su propósito morfológico y el compromiso que posee frente al usuario.

ASTA O FUSTE

Fury

DESCENDENTE

LIGADURA

ASCENDENTE

filme

CONTRAPUNZÓN

La descripción de cada componente morfológico del tipo es parte fundamental para entender más adelante su funcionamiento en conjunto.

Es vital entender la anatomía de escolar, con el propósito de comprender las decisiones de diseño tomadas para cada uno de estos, decisiones que influyen traslucientemente en el uso correcto y la apropiada disposición de la fuente.

CAJA ALTA

Amar

CAJA BAJA

BUCLE



ALTURA DE LAS
DESCENDENTES

“Escolar” cuenta con una disposición formal sobre el reglón tipográfico sujeta a criterios de legibilidad y un uso adecuado del espacio de trabajo.

Las descendentes y ascendentes poseen una altura menor a X, los caracteres de caja alta no superan la altura de ascendentes y los números se encuentran alineados con la altura de los caracteres de caja alta.

ALTURA DE LA X



Los ajustes ópticos de “Escolar” se encuentran minuciosamente cuidados, con el propósito de mantener el equilibrio y la uniformidad en cada forma, y que el uso correspondiente en conjunto sea adecuado.



Helvetica

milliliters

milliliters

Helvética es una familia tipográfica diseñada por Max Miedinger junto con Edouard Hoffmann en 1957 para la fundición Haas'sche Schriftgießerei, Basilea, Suiza.

Gill Sans

milliliters

milliliters

Gill Sans es una familia tipográfica diseñada por Eric Gill en 1928 para la fundición Monotype, Londres, Inglaterra.

Escolar

milliliters

milliliters

La anterior comparación revela la efectividad de “Escolar” en condiciones de legibilidad rigurosas, como lo es la repetición de formas similares, que en ciertos casos presentan dificultad para distinguirse y las aplicaciones en pequeños tamaños.

Escolar Pantalla y Escolar Papel

Escolar Papel y Escolar Pantalla cuentan con un gran número de diferencia, diferencias que exigen sus contextos de reproducción. Para Escolar Pantalla observamos que los trazos finales y angulares se encuentran dispuestos de forma rectangular, a diferencia de Escolar Papel que son diagonales, esto es con el propósito de conseguir una forma que se adapte mejor al píxel en condiciones digitales.

k

Escolar Pantalla

k

Escolar Papel

Por otro lado Escolar pantalla tiene características tales como trampas de tinta y que su forma tiende a ser un poco más angosta cumpliendo con el desperdicio de tinta que se da por medio del sistema de impresión en tipos móviles, que altera el tamaño del carácter.



Papel



Pantalla

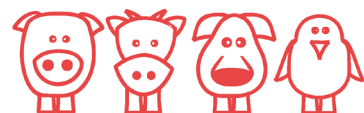
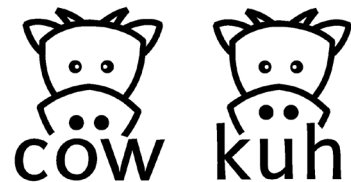
Familia Escolar

La versión 1.0 BETA de la Familia tipográfica Escolar cuenta con dos fuentes tipográficas; Escolar Pantalla y Escolar Papel, cada una con un propósito de reproducción diferente. La programación Open Type que la soporta posee un grupo de Dingbats con la temática de animales para su primer prueba con el grupo humano seleccionado.

A B C D E F G H I J K L M N
O P Q R S T U V W X Y Z
a b c d e f g h i j k l m n o
p q r s t u v w x y z
0 1 2 3 4 5 6 7 8 9

Inglés – Alemán – Francés
Beta-Animales

A B C D E F G H I J K L M N
O P Q R S T U V W X Y Z
a b c d e f g h i j k l m n o
p q r s t u v w x y z
0 1 2 3 4 5 6 7 8 9



Escolar 55 pts

A B C D E F G H I J K L M N
 O P Q R S T U V W X Y Z
 a b c d e f g h i j k l m n o
 p q r s t u v w x y z
 0 1 2 3 4 5 6 7 8 9
 Ä À Á É Ë È Í Î Ñ Ö Ó Ò Ü
 Ú Ù Ý ÿ á à ä é è ë ç ì í î ñ ó
 ö ò õ ø š ú ù û ü ý ÿ ß , .

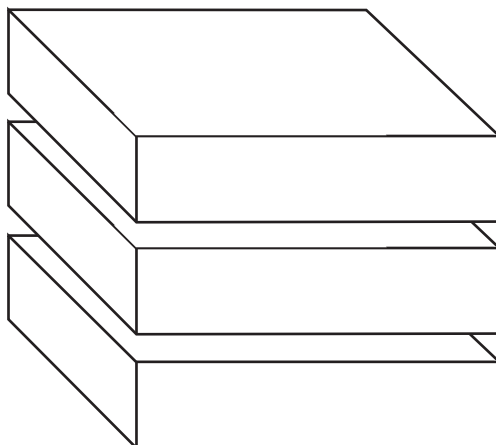
El set de caracteres soporta los diferentes idiomas en los cuales se va a testear la fuente; Español, Inglés, Alemán y Francés.

Material físico.



El material físico conforma una parte ineludible para el desarrollo de los objetivos propuestos en el trabajo.

El siguiente esquema muestra cada elemento que conforma el material físico, el cual pretende ser llevado al aula junto con el material digital para lograr una metodología complementaria desde los dos ámbitos, análogo y digital.



Vista isométrica. Se aprecia la perspectiva y totalidad del producto.





Mayúsculas

Minúsculas

Acentos, signos, dingbats y guía y material de uso.

Vista lateral. Se aprecian los tres niveles del producto.



0	1	2	3	4	Tintero	Tinta
5	6	7	8	9		
˘	˙	˚	•	,	Material	
ı						

a	b	c	d	e	f	g
h	i	j	k	l	m	n
ñ	o	p	q	r	s	t
u	v	w	x	y	z	ß

A	B	C	D	E	F	G
H	I	J	K	L	M	N
Ñ	O	P	Q	R	S	T
U	V	W	X	Y	Z	ß

Vista superior. Se aprecia el contenido de cada nivel del producto.



Escolar



El mundo

Encuentra los lugares en el mundo.

- Inglaterra
- Francia
- Alemania

Escolar

Fuente tipográfica

Familia Escolar: Una familia tipográfica diseñada para el aprendizaje de una segunda lengua en niños de básica primaria del corregimiento de Isaza, Caldas, Colombia

A B C D E F G H I J K L M N
O P Q R S T U V W X Y Z
a b c d e f g h i j k l m n o
p q r s t u v w x y z
0 1 2 3 4 5 6 7 8 9
Ä Ä Á É Ê Ë Ì Î Ñ Ö Ó Ò Ù
Ú Û Ý ÿ Á á Ä ä È è Ì ï Ñ ñ Ó ó
ö ö ø š ú û ü ý ÿ ß , . =

Disponible en .ttf y .otf para Windows y Mac

Piezas realizadas con la Familia tipográfica Escolar



Muestras. Realizadas por los estudiantes de 4º de primaria de la I.E.D. Isaza, Caldas, Colombia.

Las pruebas realizadas con el grupo experimental o grupo humano seleccionado, dieron buenos resultados y cumplieron los objetivos esperados, cada integrante se vio profundamente interesado por la metodología en la cual se les dio a conocer las lenguas del Inglés, Francés y Alemán. El material de apoyo, las fichas contextuales y el mapa figuro parte importante, ya que complementó la parte lingüística y pedagógica con la cultura general y el conocimiento de los lugares que hablan cada idioma.

Vaca
Vache
Kuh
Cow
Escolar



Escolar

Inglés Francés Alemán
Back to school

Isaza, victoria, Caldas, Colombia



Diseño tipográfico como herramienta Para
el aprendizaje de una segunda lengua

Familia Escolar: Una familia tipográfica diseñada para el
aprendizaje de una segunda lengua en niños de básica
primaria del corregimiento de Isaza, Caldas, Colombia.

B

Escolar Pantalla

Escolar Papel

Briefe können die Welt verändern
Les lettres peuvent changer le monde

Familia tipográfica Escolar

Muestra de Taller. Evidencia fotográfica del taller realizado en el aula donde se prueba la familia tipografía Escolar.



Capítulo 7

Conclusiones

Conclusiones

El desarrollo de una Familia tipográfica que logre aportar al aprendizaje de una segunda lengua cumplió, en su mayor parte, el objetivo planteado. Los estudiantes de la I.E.D. Isaza en Caldas, fueron hacedores y catalizadores de un recurso que proveerá un gran paso a la construcción del conocimiento en su vidas, y a la introducción de nuevos horizontes, como el hecho de reconocer y identificar factores lingüísticos de Inglaterra, Francia y Alemania, y aun más que esto, la comprensión de su condición cultural y contextual.

Por parte del producto físico y el digital, la fuente tipográfica deja muchos aspectos que mejorar, cada retroalimentación es sumamente valiosa. De esta manera es posible mejorar aspectos que, de una u otra forma, salen a flote en la practica y el ejercicio de la investigación y que sin duda serán aplicados en la próximas pruebas para dar una certeza del funcionamiento y la efectividad de la **“Familia tipográfica Escolar”** como herramienta para el aprendizaje y la introducción a una segunda lengua.

La familia tipográfica Escolar deja muchos caminos abiertos y diversos campos de acción, el hecho de probar el producto en una comunidad especializada y poder obtener resultados acertados, confiere una visión de una posible aplicación en diversos contextos y campos de acción, en comunidades con diversas características que con sus correspondientes estudios podrían ser beneficiaros de la herramienta.

Así, la tipografía con su debido tratamiento puede lograr ser agente de cambio en ámbitos, contextos y disciplinas que a simple vista son ajenas pero que en profundidad pueden ser tan propias y complementarias, logrando resultados prometedores para el apoyo e impulso de diferentes comunidades en el mundo.

Bibliografía

Pavesi, M. Bertocchi, D. Hofmannová, M. Kazianka, M. (2001). Enseñar en una lengua extranjera. Cómo utilizar lenguas extraneras en la enseñanza de una asignatura. General editor: Gisella Langé.

Hernández, F.(1999 – 2000). Los métodos de enseñanza de lenguas y las teorías de aprendizaje. Encuentro. Revista de investigación e innovación en la clase de idiomas. Universidad de Pinar del Río, Cuba.

Ruiz Calatrava, M. C. (2009). El aprendizaje de una lengua extranjera a distintas edades [en línea]. Espiral. Cuadernos del Profesorado, 2(3), 98-103. Disponible en: <http://www.cepcuevasolula.es/espinal>.

AndréMarie MANGA. (2008). LENGUA SEGUNDA (L2) LENGUA EXTRANJERA (LE): FACTORES E INCIDENCIAS DE ENSEÑANZA/APRENDIZAJE. (Escuela Normal Superior. Universidad de Yaundé I. Camerún).

Bonilla, M. (2015). El método de aprendizaje del idioma Inglés más aceptado por los estudiantes de la UNPFM. Universidad Pedagógica Nacional Francisco Morazán.

Vila, I. (2006). ADQUISICIÓN DE LENGUAS EXTRANJERAS Y COMPETENCIA MULTILINGÜE. Jornadas Pedagógicas del Programa de Lengua y Cultura Portuguesa. Universitat de Girona Departament de Psicologia. Mérida.

CORRALES, K. (2009). Construyendo un segundo idioma. El constructivismo y la enseñanza del L2. MA TESOL, MED COGNICIÓN. PROFESORA DEL INSTITUTO DE IDIOMAS. UNIVERSIDAD DEL NORTE.

Jimenez, R. (1996). Psicología evolutiva y aprendizaje del inglés en primaria. Departamento de Filologías modernas, Universidad de la Rioja. La Rioja, Argentina.

Valdés, M. (2001). *¿A qué edad comenzar el aprendizaje de una lengua extranjera? una polémica actual.*

Álvarez, V. (2010). *El inglés mejor a edades tempranas. Pedagogía Magna.*

Gallego, S. (2009). *La teoría de las inteligencias múltiples en la enseñanza-aprendizaje de español como lengua extranjera. Departamento de lengua española. Universidad de Salamanca. Salamanca, España.*

Turrión, P. (2010). *La enseñanza de lenguas extranjeras a través del aprendizaje cooperativo: el aprendizaje del inglés en alumnos de primaria. Departamento de psicología, Universidad de Valladolid, Valladolid, España.*

Muñoz, A. (2010). *Metodología para la enseñanza de lenguas extranjeras. Hacia una perspectiva crítica. Centro de idiomas Universidad EAFIT.*

Rubio, D. *Características Relevantes de los Niños para el Aprendizaje Efectivo de una Lengua Extranjera. Visto en: http://www.liceus.com/cgi-bin/ac/pu/Daniel_Rubio.pdf. (Fecha de consulta: 12/09/16)*

Sanchez, G. (2010). *Las estrategias de aprendizaje a través del componente lúdico. Memoria de Máster. Universidad de Alcalá. España.*

Atablero No. 2. (2001). *Más campo para la educación rural. Visto en: <http://www.mineduacion.gov.co/1621/article-87159.html>. Fecha de Consulta: 10/11/16*

Crawford, C. (2003). *THE ART OF INTERACTIVE DESIGN. A EUPHONIOUS AND ILLUMINATING GUIDE TO BUILDING SUCCESSFUL SOFTWARE. No Starch Press . San Francisco.*

Jorge de Buen U. (2014). *U Mitos de la legibilidad.*

Jorge de Buen U. (2003). *Una nueva tipometría. Asociación Tipográfica Internacional (ATyPI), Vancouver.*

Jorge de Buen U. (2014). *LÁSER: Consejos de las ciencias modernas para la composición de mensajes efectivos. Diseño, comunicación y neurociencias.*

Walter Tracy, *Letters of Credit. A View of Type Design*, David R. Godine, Boston, 2003.

Unger, G. (2007). While You're Reading (Inglés). Mark Batty Publisher.

Montesinos, M. Hurtuna, M. (2009). Manual de tipografía, del plomo a la era digital. 7a EDICIÓN. Valencia.

Gerstner, K. (1979). Diseñar Programas. Editorial Gustavo Gili, S.A. Barcelona, España.

Corradine, M. (2016). OpenType, Guía básica para el uso de fuentes tipográficas OpenType. Corradine Fonts S.A.S. Bogotá, Colombia.

Frutiger, A. (1981). Signos, símbolos, marcas, señales. Editorial Gustavo Gili, S.A. Barcelona, España.

Hochuli, J. (2007). El detalle en la tipografía. Letra, espacio entre letras, palabra, espacio entre palabras, línea, interlineado, caja. Campagrafic Editors.

Marín, R. (2013). Ortotipografía para diseñadores. Editorial Gustavo Gili, S.A. Barcelona, España.

Cheng, K. (2006). Diseñar Tipografía. Editorial Gustavo Gili, S.A. Barcelona, España.

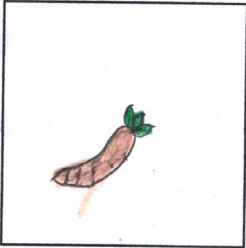
Anexos

Vamos a Dibujar!

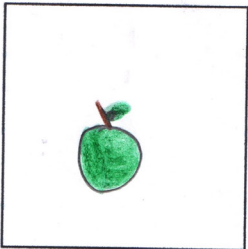
Nombre _____



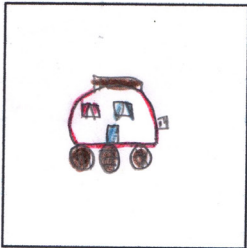
Banano



Zanahoria



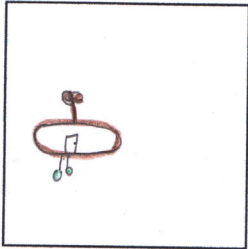
Mango



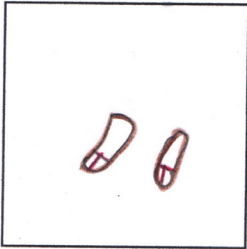
Carro



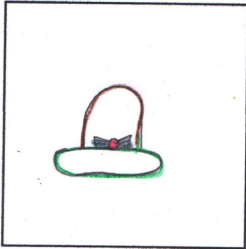
Barco



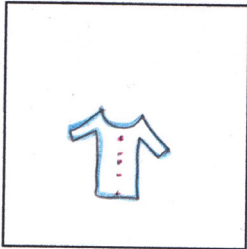
Avión



Sandalias

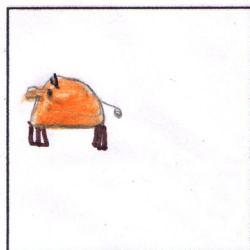


Sombrero

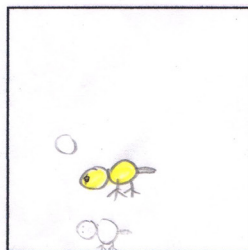


Camisa

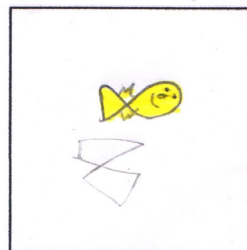
Taller dibujo N° 1



Cerdo



Pollo



Pez

martes



Día de la Semana Favorito

Mes del año favorito

el 78

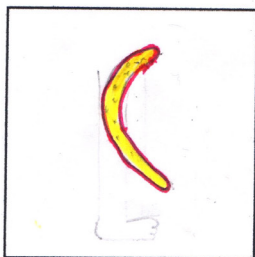
Número favorito



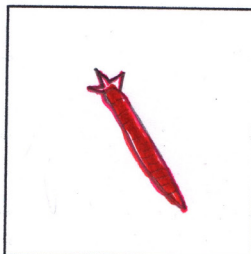
Día de navidad

*Vamos a
Dibujar!*

Nombre BRAYAN



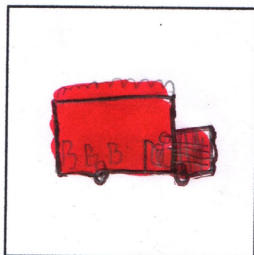
Banano



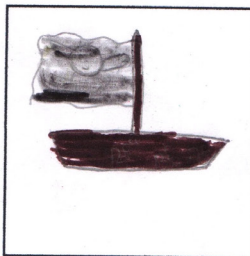
Zanahoria



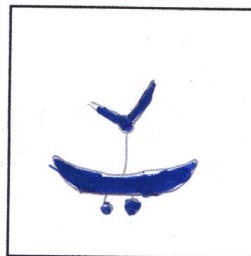
Mango



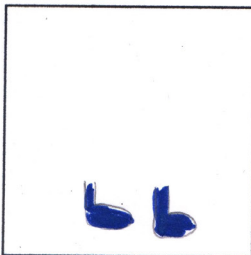
Carro



Barco



Avión



Sandalias



Sombrero

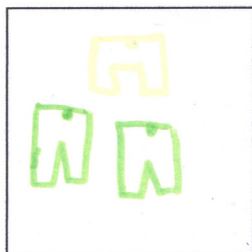


Camisa

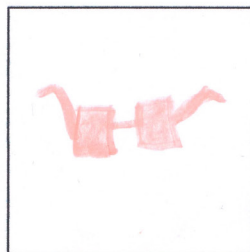
Taller dibujo N° 3

Vamos a Dibujar!

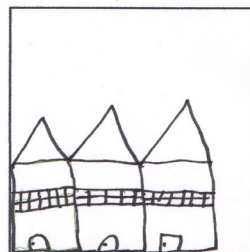
Nombre Caylas



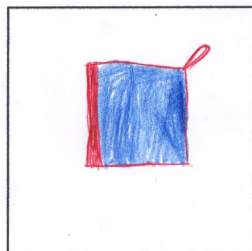
Pantalones



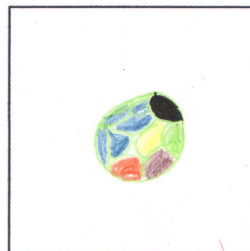
Gafas



Colegio



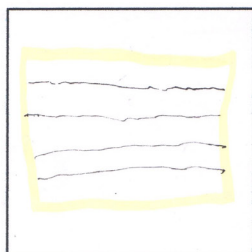
Cuaderno



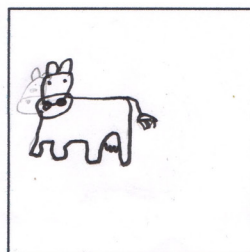
Fútbol



Baloncesto



Natación



Vaca

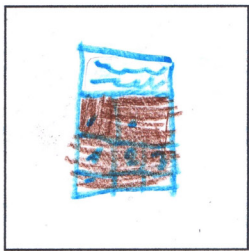


Caballo

Taller dibujo N° 4

Vamos a Dibujar!

Nombre crístian yedra



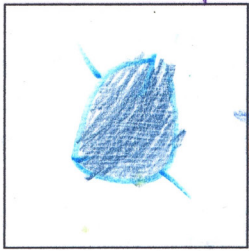
Teléfono



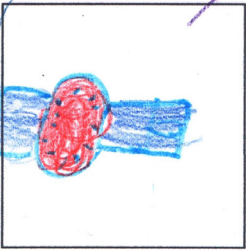
Cama



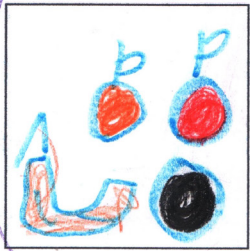
Televisor



Mesa



Reloj



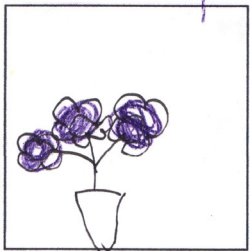
Mercado



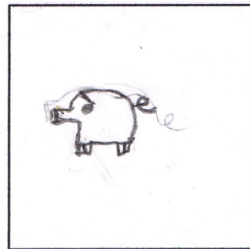
Iglesia



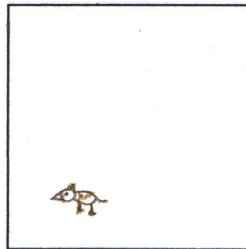
Árbol



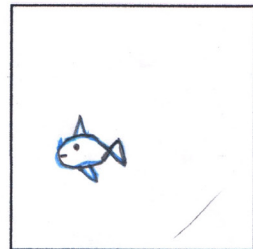
Flor



Cerdo



Pollo



Pez



Día de la Semana Favorito

Mes del año favorito

1000

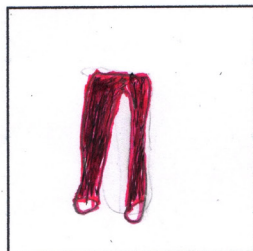
Número favorito



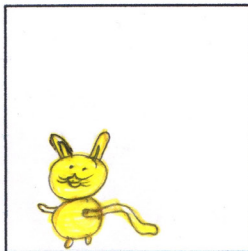
Día de navidad

Vamos a Dibujar!

Nombre Xavellina
Mantoya de Rosales



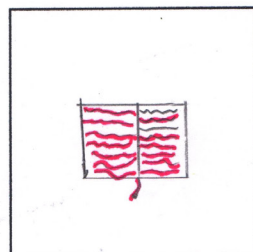
Pantalones



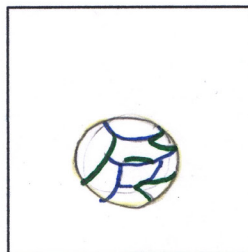
Gafas



Colegio



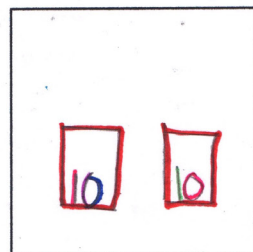
Cuaderno



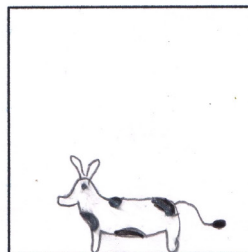
Fútbol



Baloncesto



Natación



Vaca



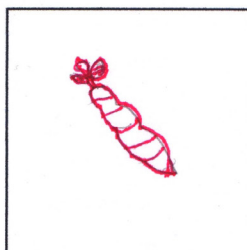
Caballo

Vamos a Dibujar!

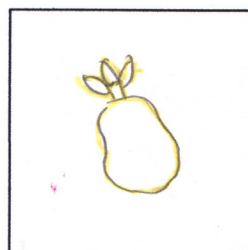
Nombre



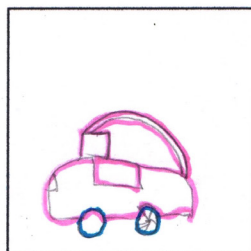
Banano



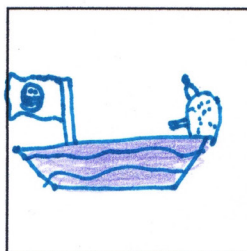
Zanahoria



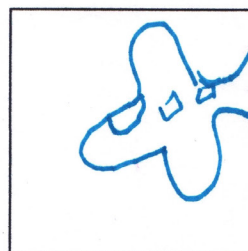
Mango



Carro



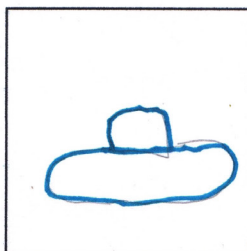
Barco



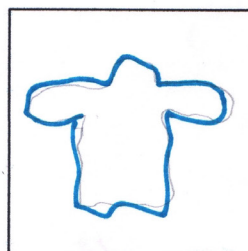
Avión



Sandalias



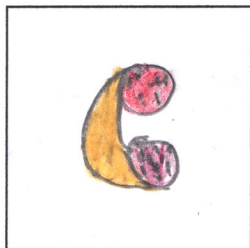
Sombrero



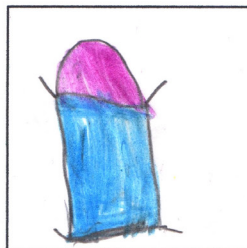
Camisa

Vamos a Dibujar!

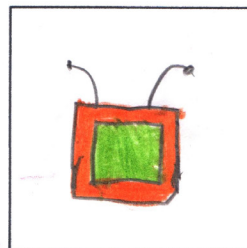
Nombre Graya Josa



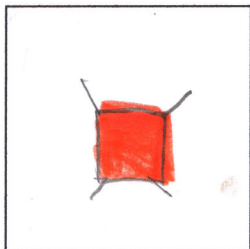
Teléfono



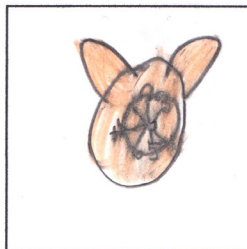
Cama



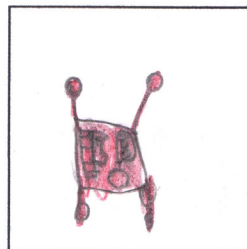
Televisor



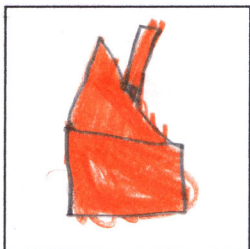
Mesa



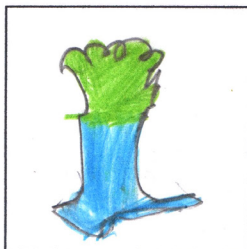
Reloj



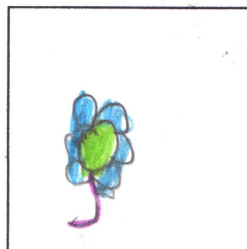
Mercado



Iglesia



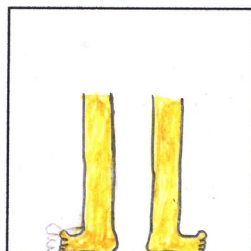
Árbol



Flor

Vamos a Dibujar!

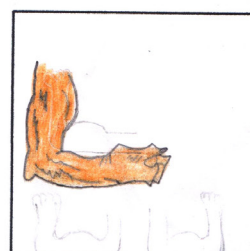
Nombre JlleJon



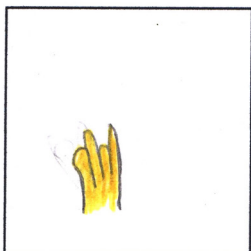
Pierna



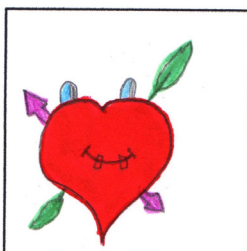
Cabeza



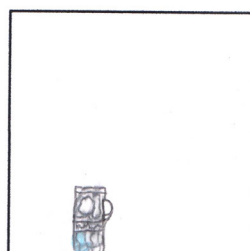
Brazo



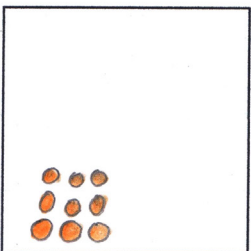
Mano



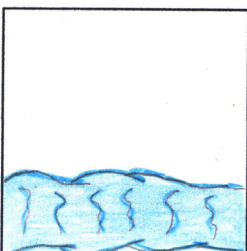
Corazón



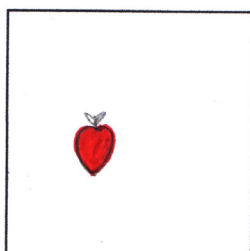
Leche



Huevos




Agua

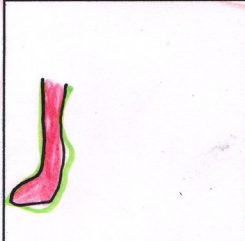




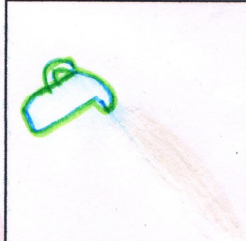
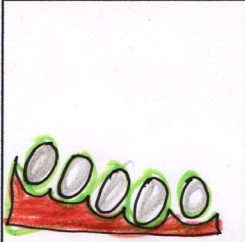

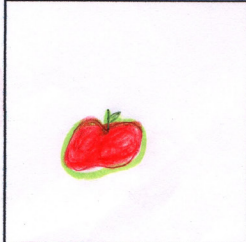


Manzana

Vamos a Dibujar!

Nombre tema



		
Pierna	Cabeza	Brazo
		
Mano	Corazón	Leche
		
Huevos	Agua	Manzana

Vamos a Dibujar!

Nombre Madriana



Abuelo o Abuela



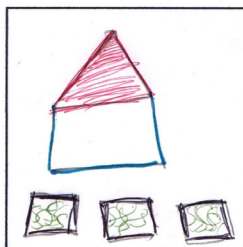
Padre o Madre



Hermano o Hermana



Profesor



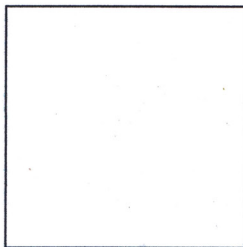
Granjero



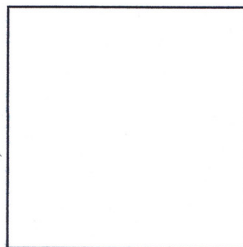
Artista



Sacerdote



Militar



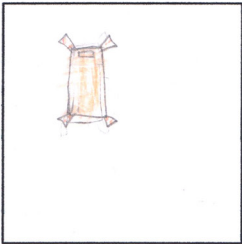
Cocina

*Vamos a
Dibujar!*

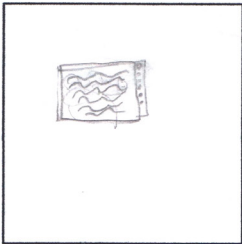
Nombre Yessy Natalia



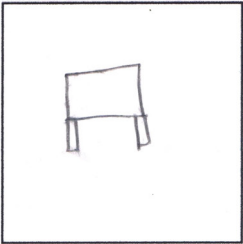
Teléfono



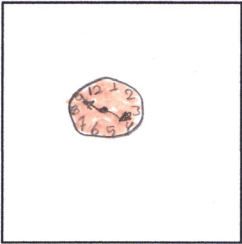
Cama



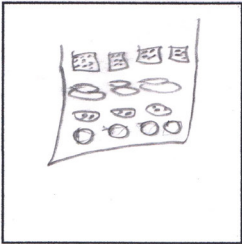
Televisor



Mesa



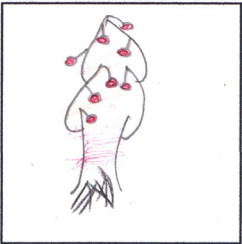
Reloj



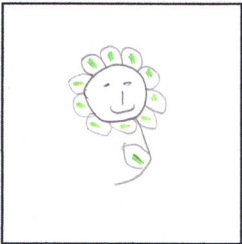
Mercado



Iglesia

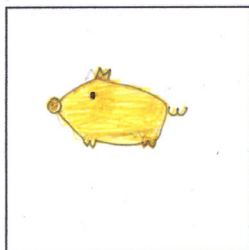


Árbol

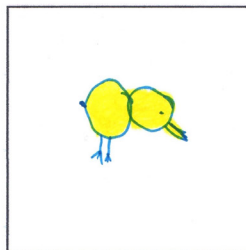


Flor

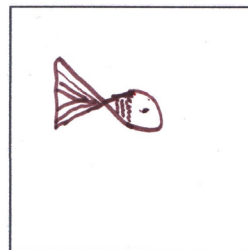
Para Andrea Gracia Silva



Cerdo



Pollo



Pez

Día de la Semana Favorito

Jueves

Mes del año favorito

Septiembre

Número favorito

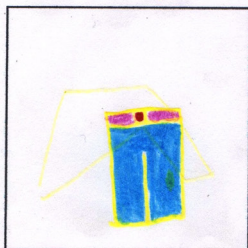
13

Día de navidad

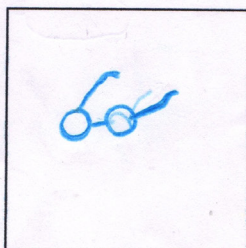
31

Vamos a Dibujar!

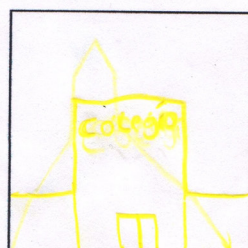
Nombre Konald



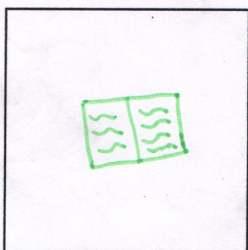
Pantalones



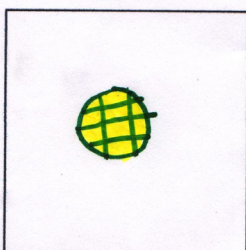
Gafas



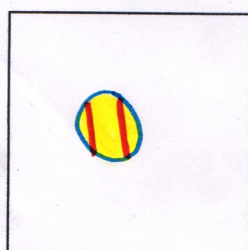
Colegio



Cuaderno



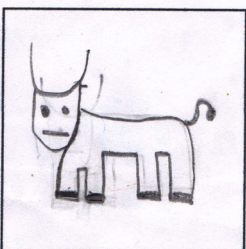
Fútbol



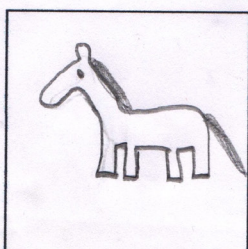
Baloncesto



Natación



Vaca



Caballo

Vamos a Dibujar!

Nombre claudia



Abuelo o Abuela



Padre o Madre



Hermano o Hermana



Profesor



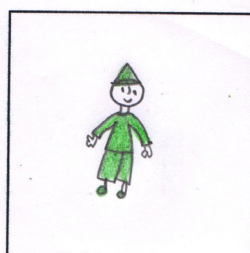
Granjero



Artista



Sacerdote



Militar

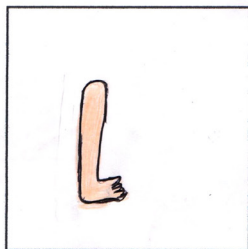


Cocina

*Vamos a
Dibujar!*

Nombre

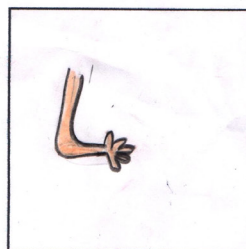
Maria Fernanda



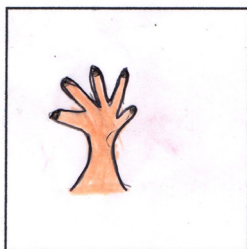
Pierna



Cabeza



Brazo



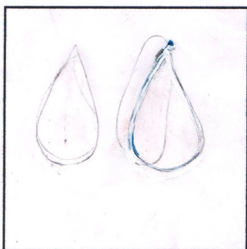
Mano



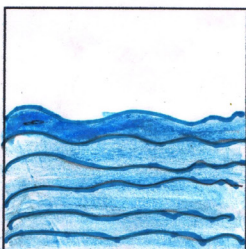
Corazón



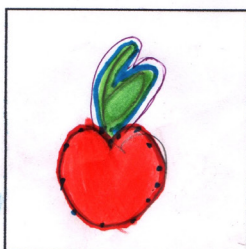
Leche



Huevos



Agua

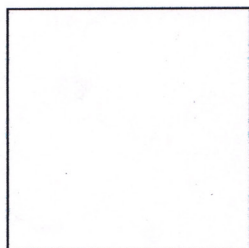


Manzana

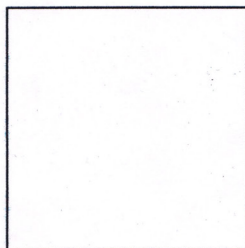
Taller dibujo N° 17

**Vamos a
Dibujar!**

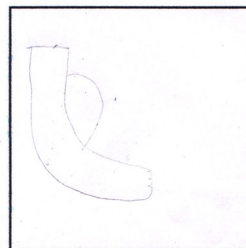
Nombre Marlon



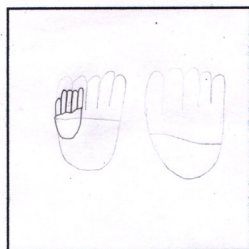
Pierna



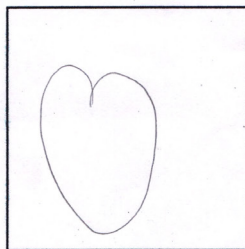
Cabeza



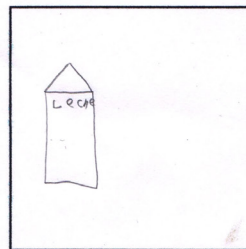
Brazo



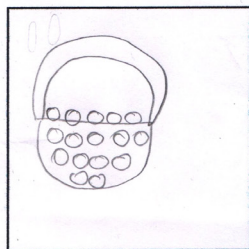
Mano



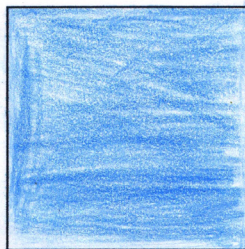
Corazón



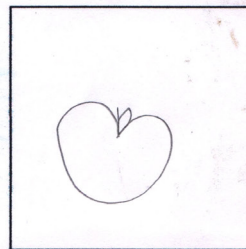
Leche



Huevos



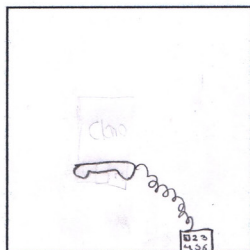
Agua



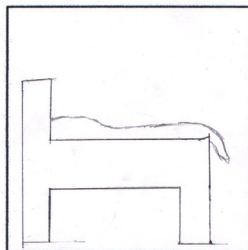
Manzana

Vamos a Dibujar!

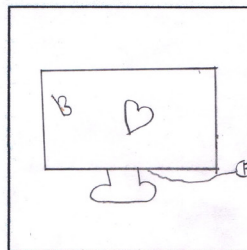
Nombre Elizabeth C.R.



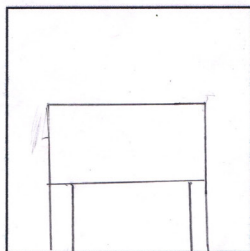
Teléfono



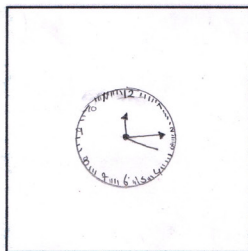
Cama



Televisor



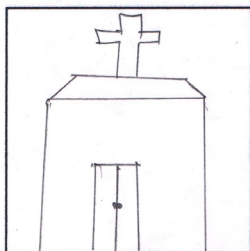
Mesa



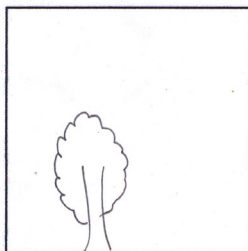
Reloj



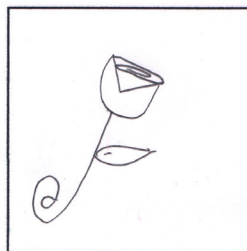
Mercado



Iglesia



Árbol



Flor

**Vamos a
Dibujar!**

Nombre Mishel



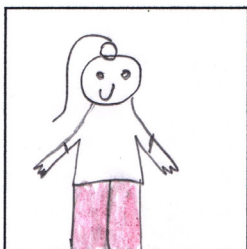
Abuelo o Abuela



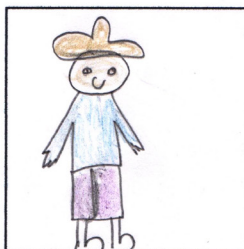
Padre o Madre



Hermano o Hermana



Profesor



Granjero



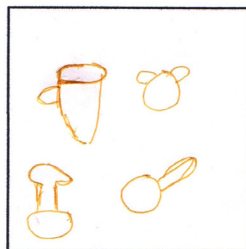
Artista



Sacerdote



Militar



Cocina

Vamos a Dibujar!

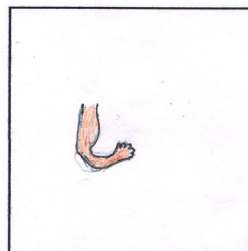
Nombre Michael E. L.



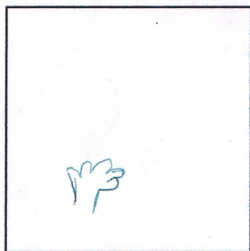
Pierna



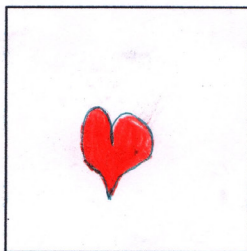
Cabeza



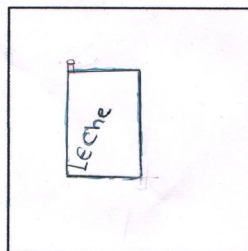
Brazo



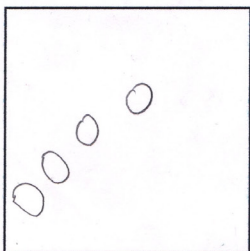
Mano



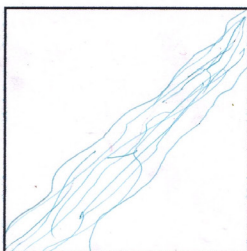
Corazón



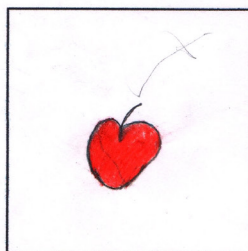
Leche



Huevos



Agua



Manzana

Vamos a Dibujar!

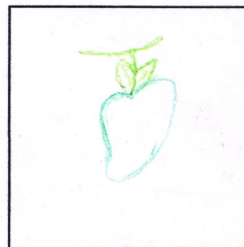
Nombre santiago



Banano



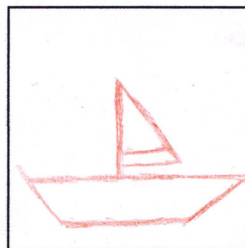
Zanahoria



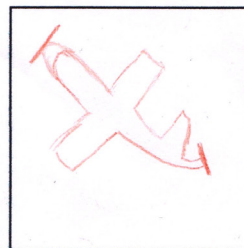
Mango



Carro



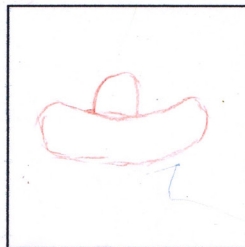
Barco



Avión



Sandalias



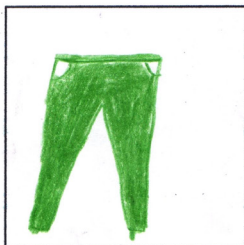
Sombrero



Camisa

*Vamos a
Dibujar!*

Nombre Eduin



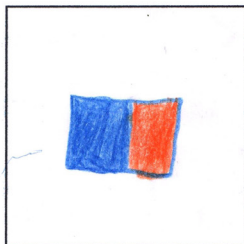
Pantalones



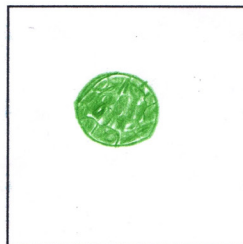
Gafas



Colegio



Cuaderno



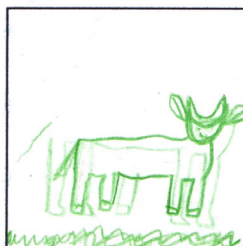
Fútbol



Baloncesto



Natación



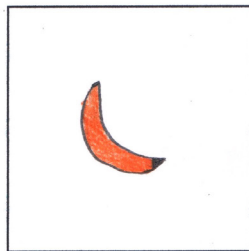
Vaca



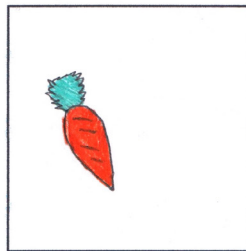
Caballo

*Vamos a
Dibujar!*

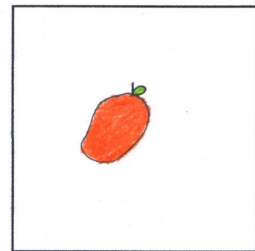
Nombre Gloria Inés



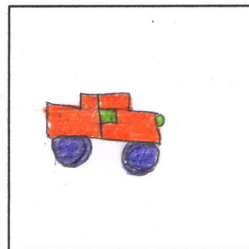
Banano



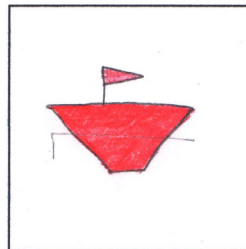
Zanahoria



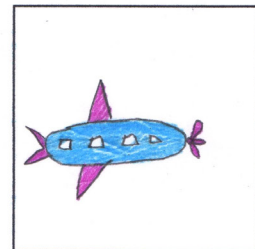
Mango



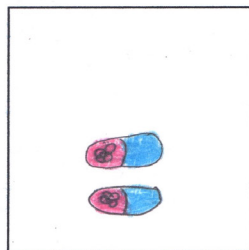
Carro



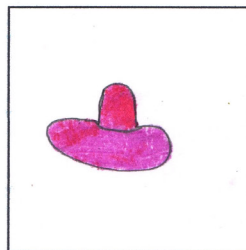
Barco



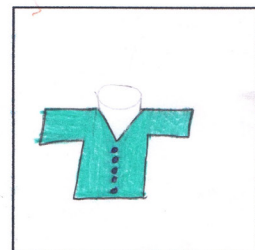
Avión



Sandalias



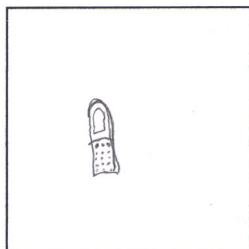
Sombrero



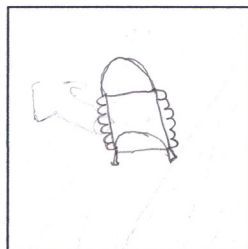
Camisa

Vamos a Dibujar!

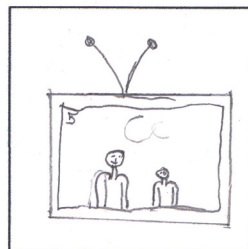
Nombre Thomán



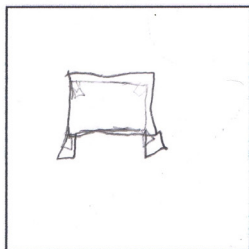
Teléfono



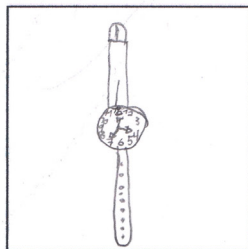
Cama



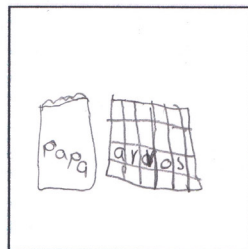
Televisor



Mesa



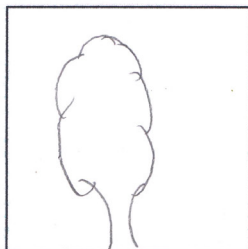
Reloj



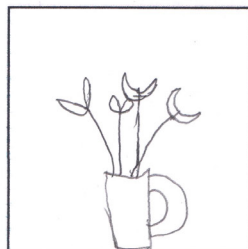
Mercado



Iglesia



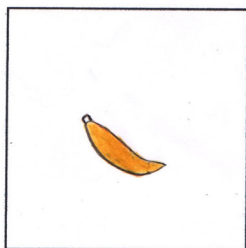
Árbol



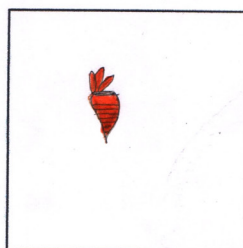
Flor

*Vamos a
Dibujar!*

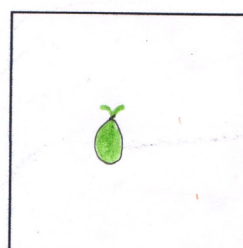
Nombre Blayah



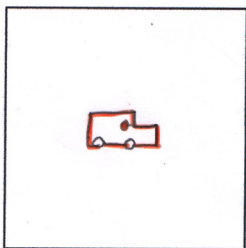
Banano



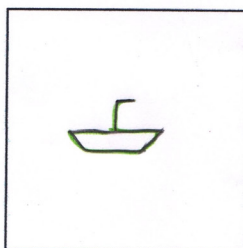
Zanahoria



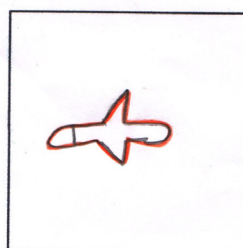
Mango



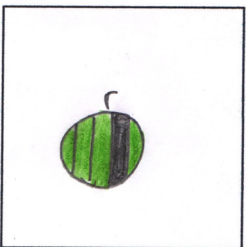
Carro



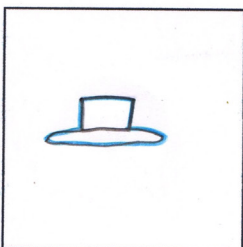
Barco



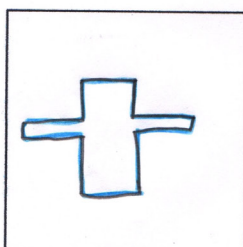
Avión



Sandalias



Sombrero



Camisa

Vamos a Dibujar!

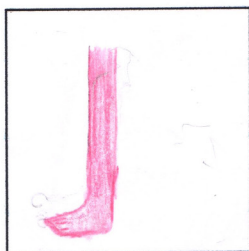
Nombre Sofía Sotelo



		
Abuelo o Abuela	Padre o Madre	Hermano o Hermana
		
Profesor	Granjero	Artista
		
Sacerdote	Militar	Cocina

*Vamos a
Dibujar!*

Nombre _____



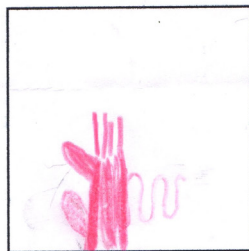
Pierna



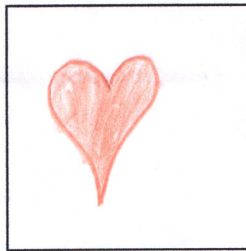
Cabeza



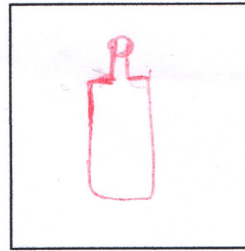
Brazo



Mano



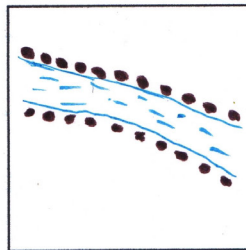
Corazón



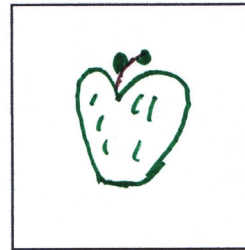
Leche



Huevos



Agua



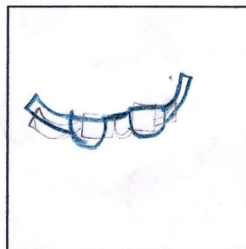
Manzana

Vamos a Dibujar!

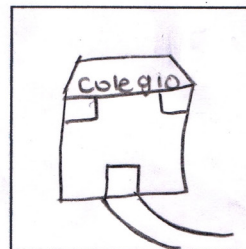
Nombre Cavali Tatiana



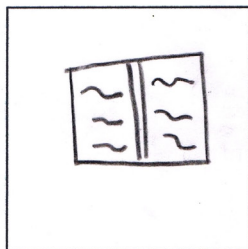
Pantalones



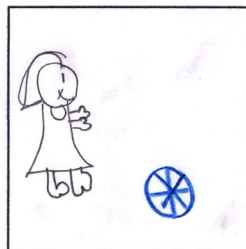
Gafas



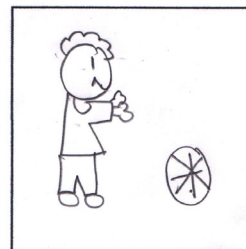
Colegio



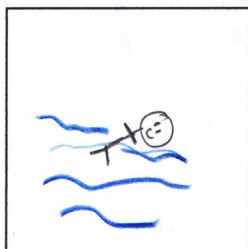
Cuaderno



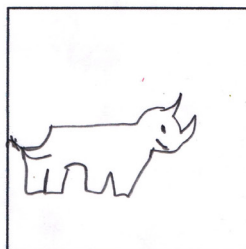
Fútbol



Baloncesto



Natación



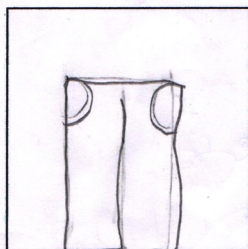
Vaca



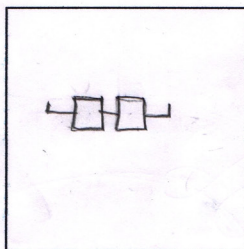
Caballo

Vamos a Dibujar!

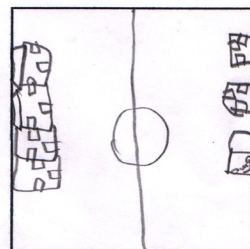
Nombre YAJARA T.S.



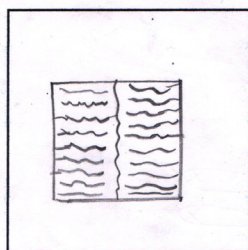
Pantalones



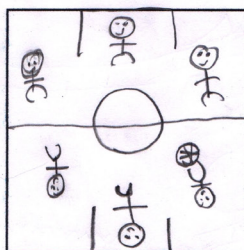
Gafas



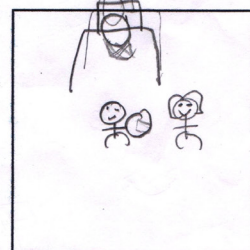
Colegio



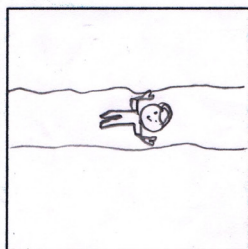
Cuaderno



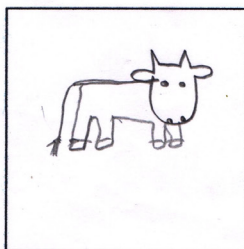
Fútbol



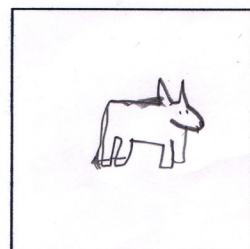
Baloncesto



Natación



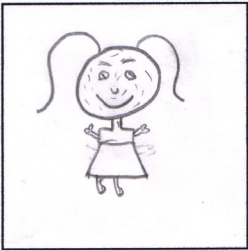
Vaca



Caballo

Vamos a Dibujar!

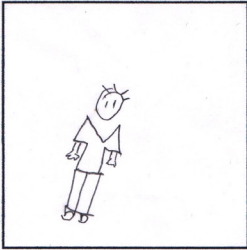
Nombre Adrian Fierro



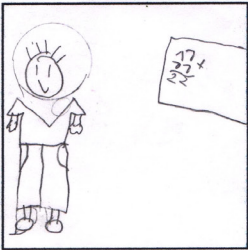
Abuelo o Abuela



Padre o Madre



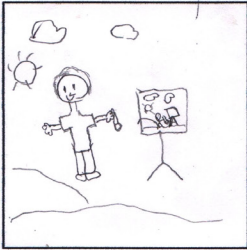
Hermano o Hermana



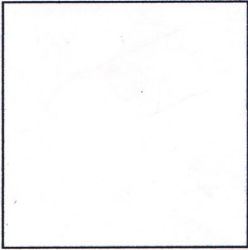
Profesor



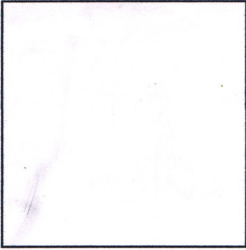
Granjero



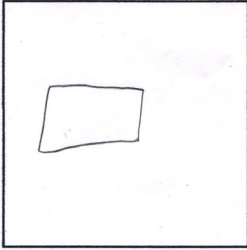
Artista



Sacerdote



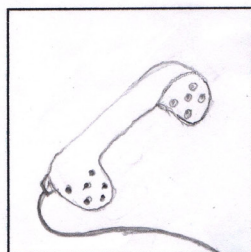
Militar



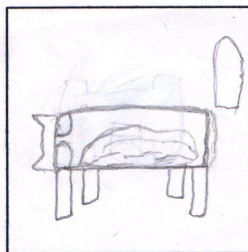
Cocina

Vamos a Dibujar!

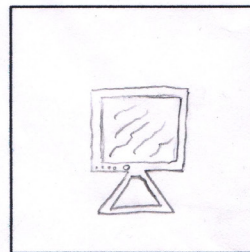
Juan
Nombre Rendon



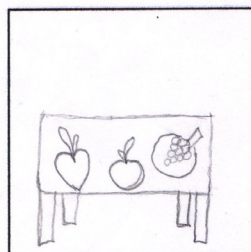
Teléfono



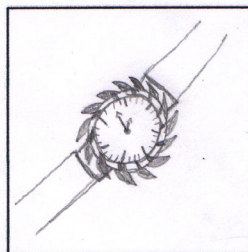
Cama



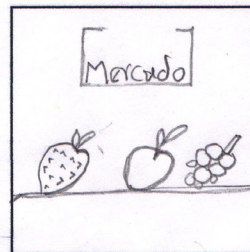
Televisor



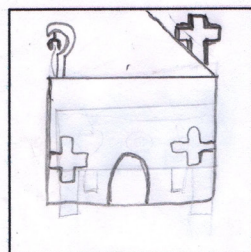
Mesa



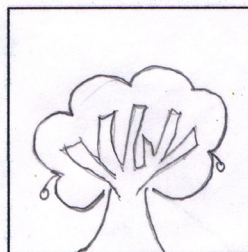
Reloj



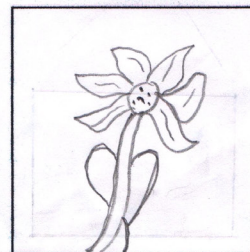
Mercado



Iglesia



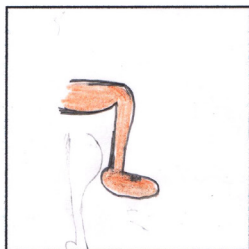
Árbol



Flor

*Vamos a
Dibujar!*

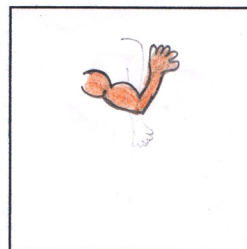
Nombre _____



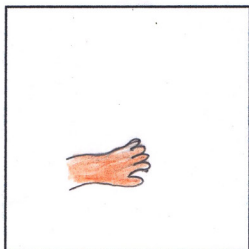
Pierna



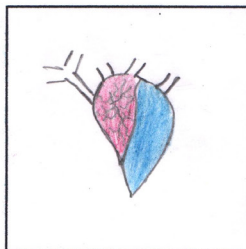
Cabeza



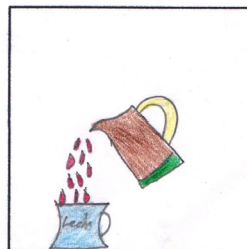
Brazo



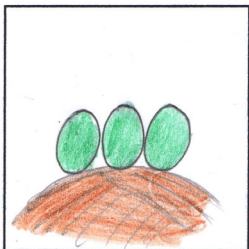
Mano



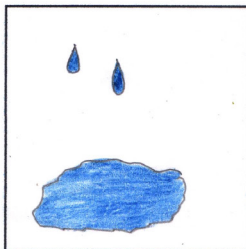
Corazón



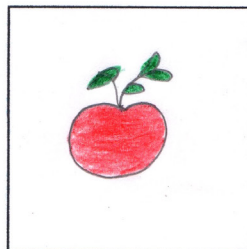
Leche



Huevos



Agua



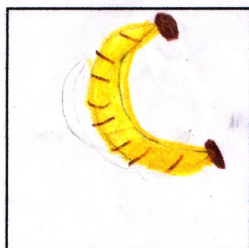
Manzana

Taller dibujo N° 31

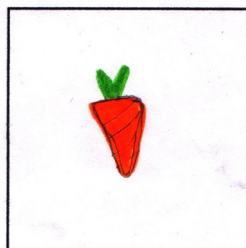
**Vamos a
Dibujar!**

Nombre

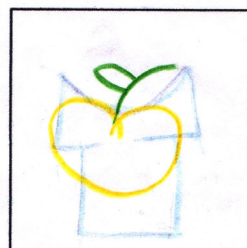
Valentine
Beltrón



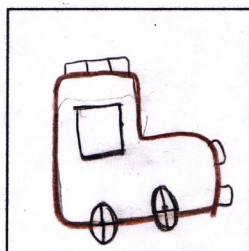
Banano



Zanahoria



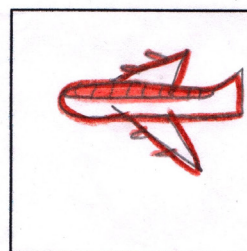
Mango



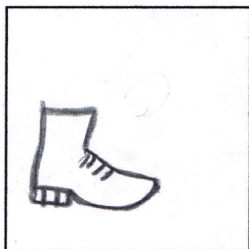
Carro



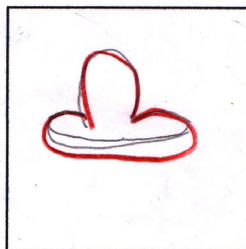
Barco



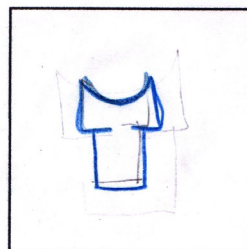
Avión



Sandalias



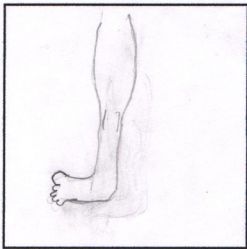
Sombrero



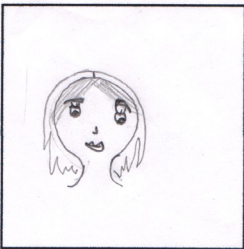
Camisa

Vamos a Dibujar!

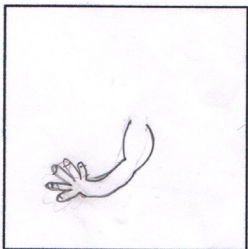
Nombre _____



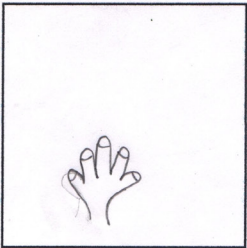
Pierna



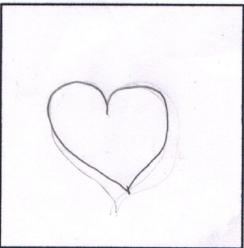
Cabeza



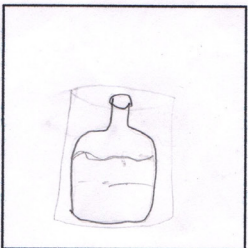
Brazo



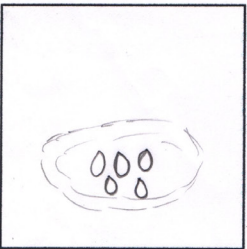
Mano



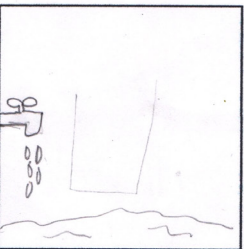
Corazón



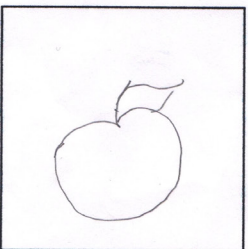
Leche



Huevos



Agua



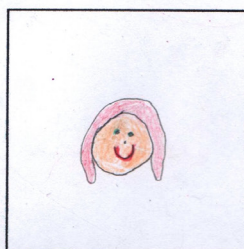
Manzana

Vamos a Dibujar!

Nombre NIKANI GUZMAN A.



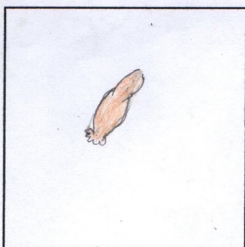
Pierna



Cabeza



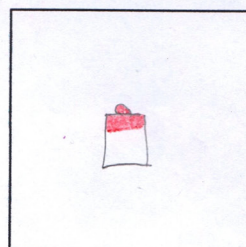
Brazo



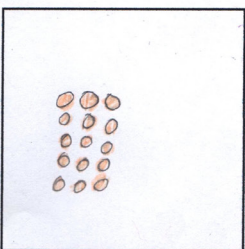
Mano



Corazón



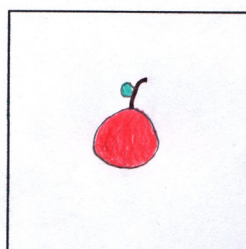
Leche



Huevos



Agua



Manzana

*Vamos a
Dibujar!*

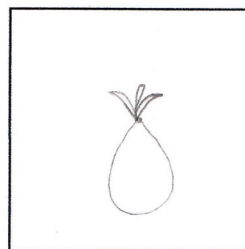
Nombre _____



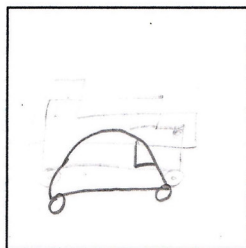
Banano



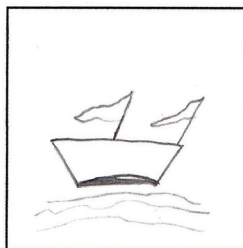
Zanahoria



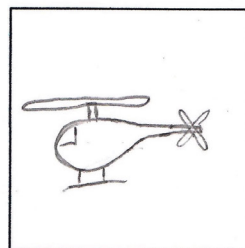
Mango



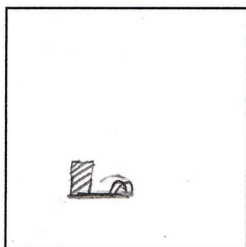
Carro



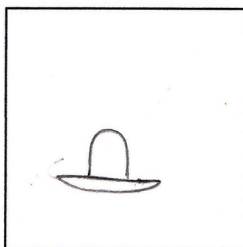
Barco



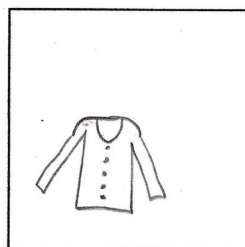
Avión



Sandalias



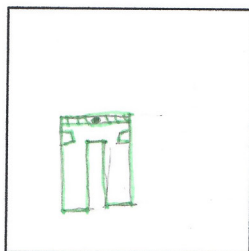
Sombrero



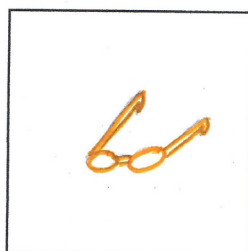
Camisa

*Vamos a
Dibujar!*

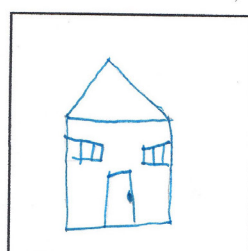
Nombre Jhon Fajardo



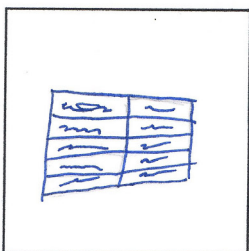
Pantalones



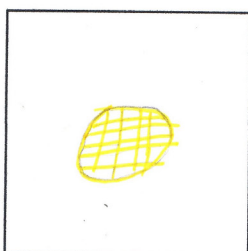
Gafas



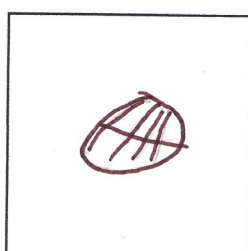
Colegio



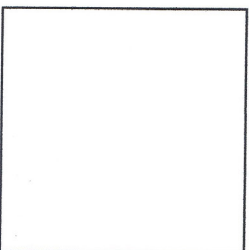
Cuaderno



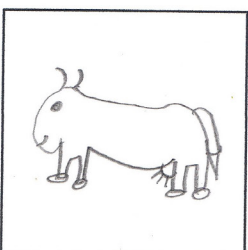
Fútbol



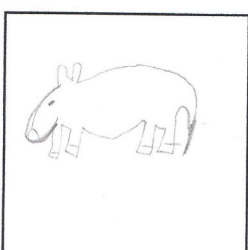
Baloncesto



Natación



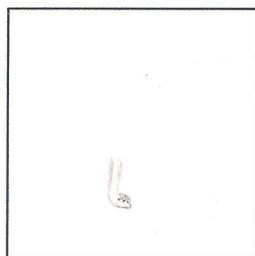
Vaca



Caballo

**Vamos a
Dibujar!**

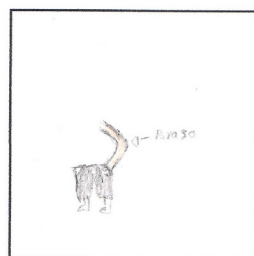
Nombre Sergio toro M.



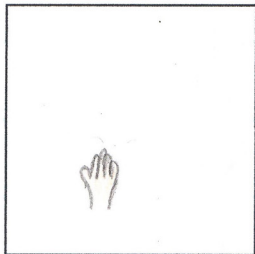
Pierna



Cabeza



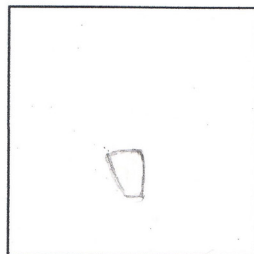
Brazo



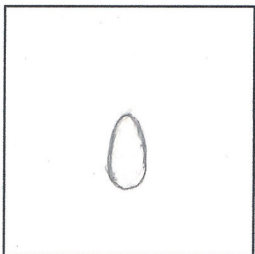
Mano



Corazón



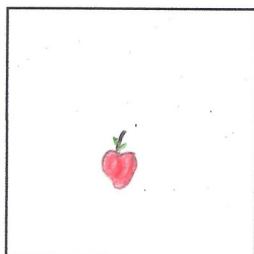
Leche



Huevos

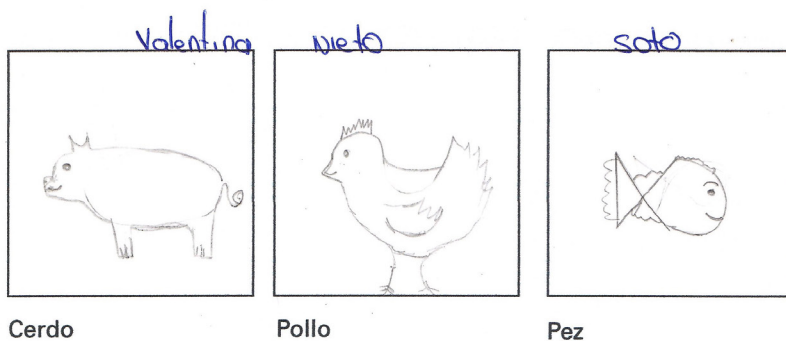


Agua



Manzana

Taller dibujo N° 37



MIÉRCOLES

octubre



17

25 de
Diciembre

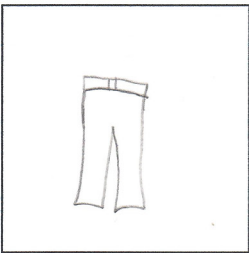
Taller dibujo Nº 38

Número favorito

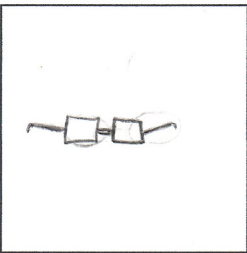


*Vamos a
Dibujar!*

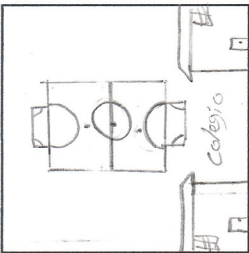
Nombre _____



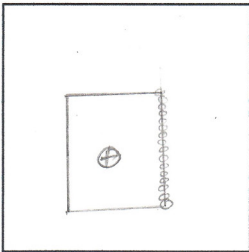
Pantalones



Gafas



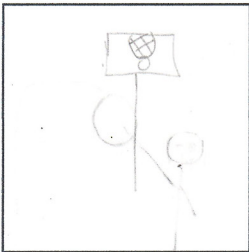
Colegio



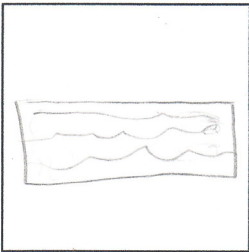
Cuaderno



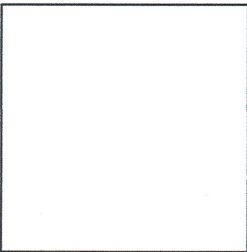
Fútbol



Baloncesto



Natación



Vaca



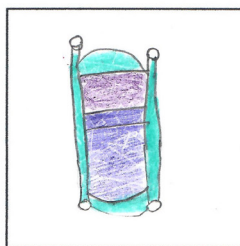
Caballo

Vamos a Dibujar!

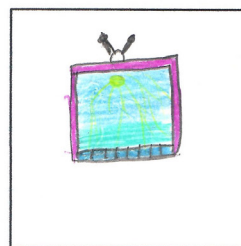
Nombre Carlo Davila



Teléfono



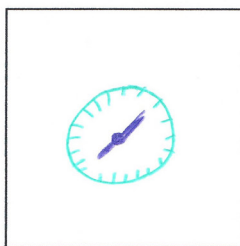
Cama



Televisor



Mesa



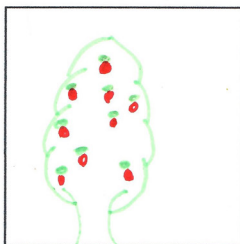
Reloj



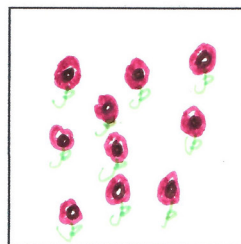
Mercado



Iglesia



Árbol

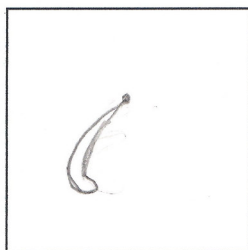


Flor

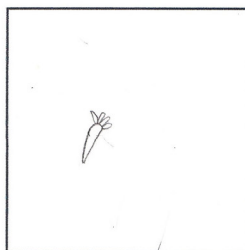
Vamos a Dibujar!

Nombre

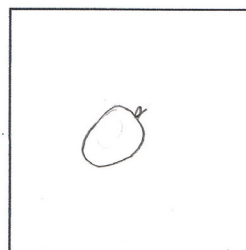
Juan Estebán



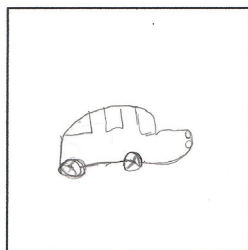
Banano



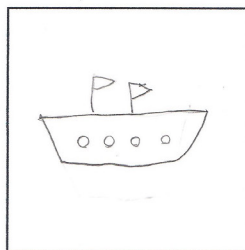
Zanahoria



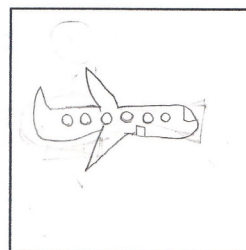
Mango



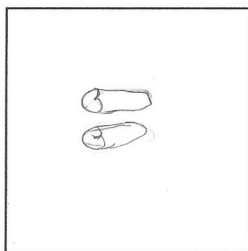
Carro



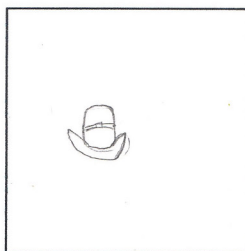
Barco



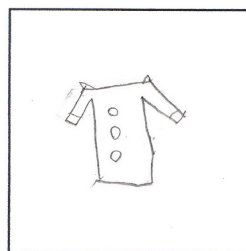
Avión



Sandalias



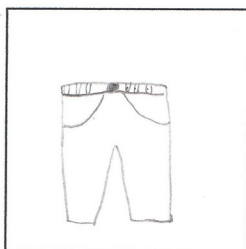
Sombrero



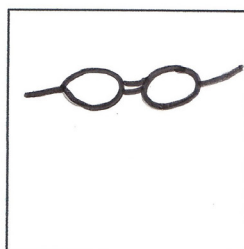
Camisa

Vamos a Dibujar!

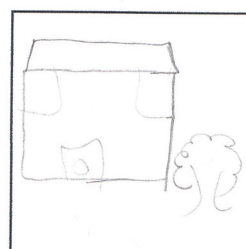
Nombre KAREN LOPEZ



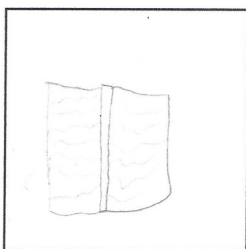
Pantalones



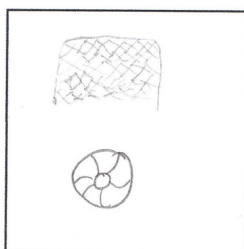
Gafas



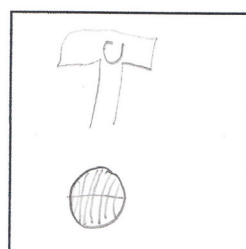
Colegio



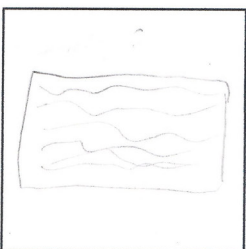
Cuaderno



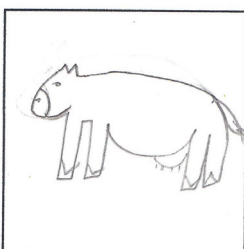
Fútbol



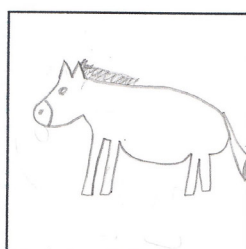
Baloncesto



Natación



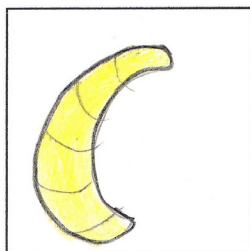
Vaca



Caballo

**Vamos a
Dibujar!**

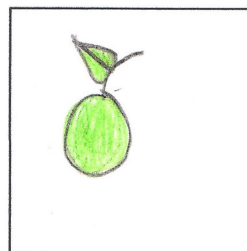
Nombre LUISA



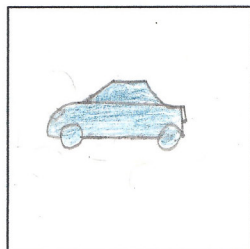
Banano



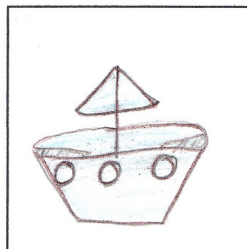
Zanahoria



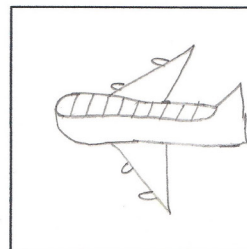
Mango



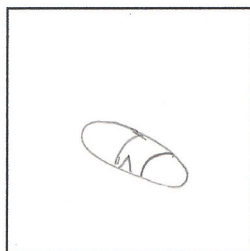
Carro



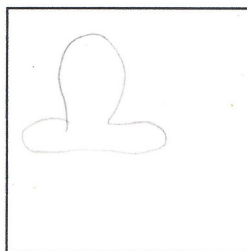
Barco



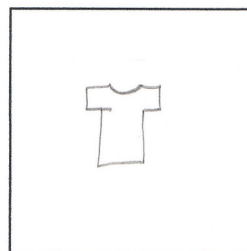
Avión



Sandalias



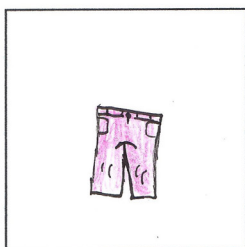
Sombrero



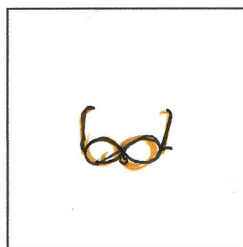
Camisa

Vamos a Dibujar!

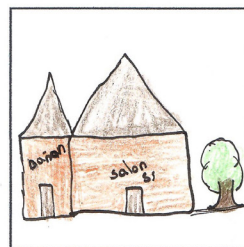
Nombre Jhon Escobar



Pantalones



Gafas



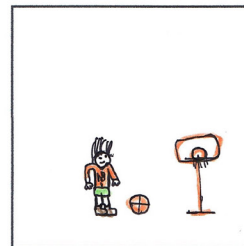
Colegio



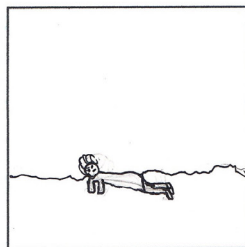
Cuaderno



Fútbol



Baloncesto



Natación



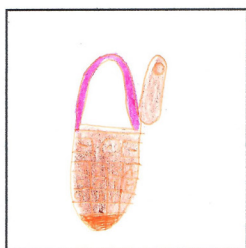
Vaca



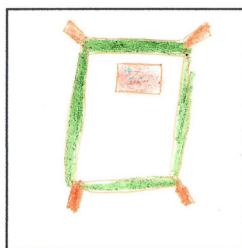
Caballo

Vamos a Dibujar!

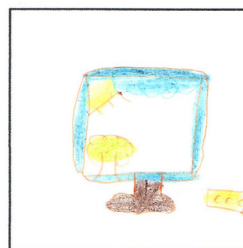
Nombre Karall Dátara



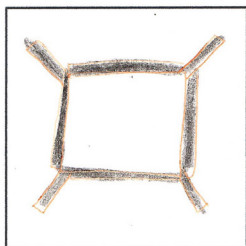
Teléfono



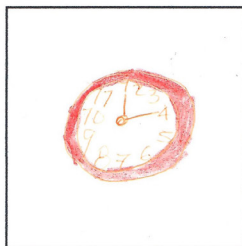
Cama



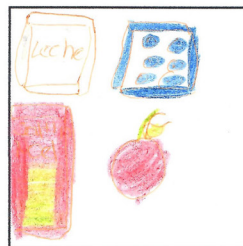
Televisor



Mesa



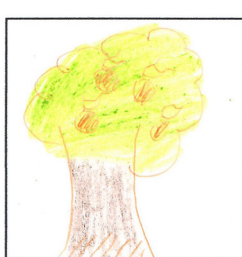
Reloj



Mercado



Iglesia



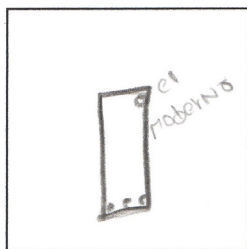
Árbol



Flor

*Vamos a
Dibujar!*

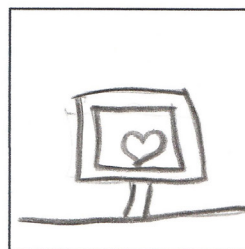
Nombre _____



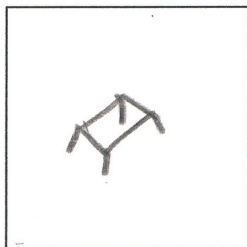
Teléfono



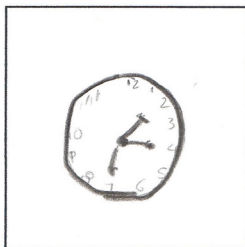
Cama



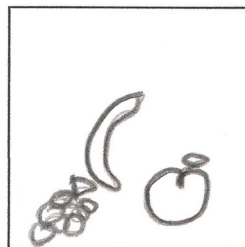
Televisor



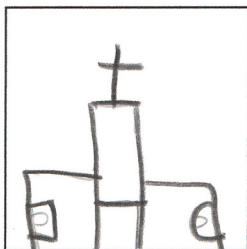
Mesa



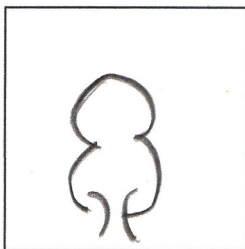
Reloj



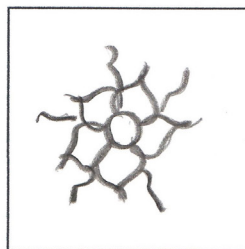
Mercado



Iglesia



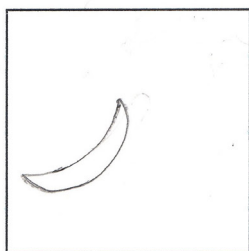
Árbol



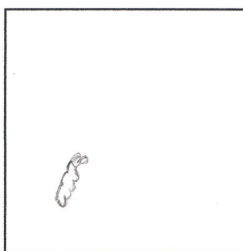
Flor

Vamos a Dibujar!

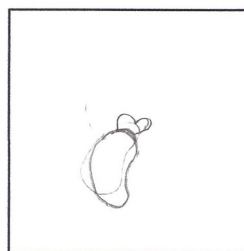
Nombre Edivey



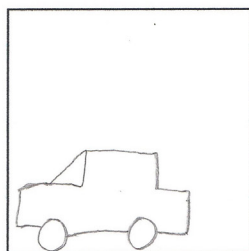
Banano



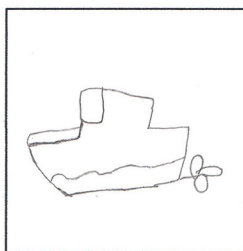
Zanahoria



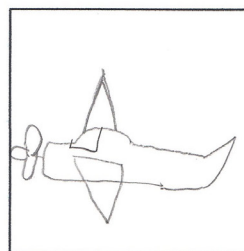
Mango



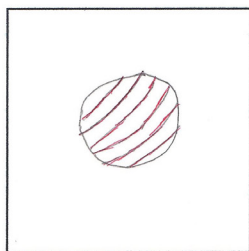
Carro



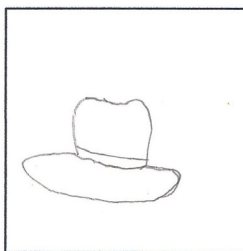
Barco



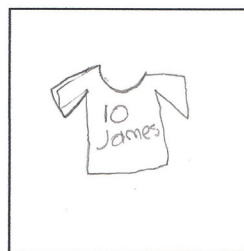
Avión



Sandalias



Sombrero



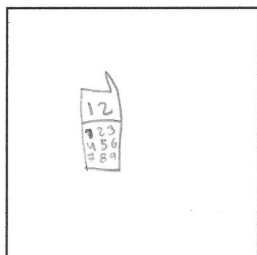
Camisa

Taller dibujo N° 47

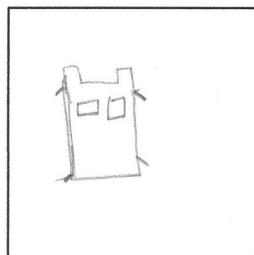
**Vamos a
Dibujar!**

Nombre

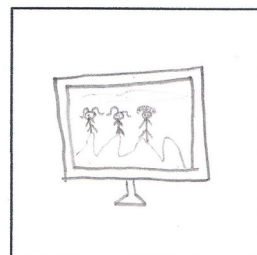
WAPESA



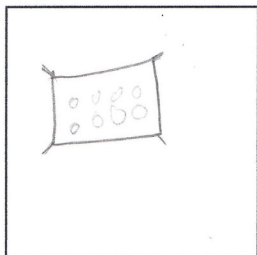
Teléfono



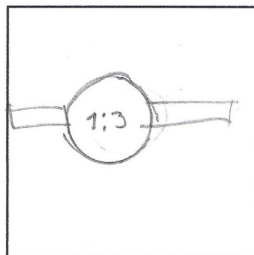
Cama



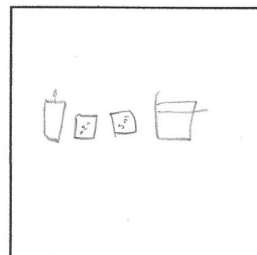
Televisor



Mesa



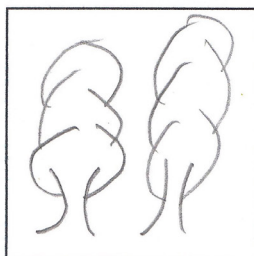
Reloj



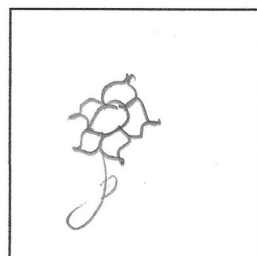
Mercado



Iglesia



Árbol



Flor



Escolar

Familia tipográfica Escolar, una
familia para el aprendizaje de una
segunda lengua.

Orlando Mora Peña